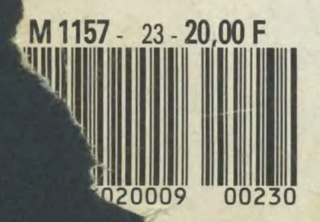
AMSTRAD MAGAZINE

N° 23 JUIN 1987

Jeux d'échecs sur CPC, PCW, PC

Le choc des titans



Amstrad pro

En test : le PC 1512 à disque dur
la DMP 4000

6,50 FS - CANADA : 6,25 $ CAN

AFFICHEZ VOTRE NOM EN TOUTES LETTRES SUR LE TABLEAU DES SCORES DE

LEADER BOARD

Si vous avez acheté un autre simulateur de golf – tant pis pour vous! Si vous pensez en acheter un – épargnez-vous une déception!
ZZAP64

Pour être tout à fait honnête, les autres simulateurs de golf ont vraiment l'air laborieux et dépassé à côté de 'Leaderboard'
ZZAP64

C'est le simulateur de sport de l'année, pour ne pas dire de la décade!
ZZAP64

ZZAP! GOLD MEDAL AWARD

Terrain de pratique

Terrain à 18 trous

AMSTRAD TOURNAMENT Disquette et cassette supplémentaires disponibles

Effets sonores remarquables

Un simulateur de golf vraiment réaliste



Alors messieurs les joueurs, à vos clubs!

Vous allez pouvoir devenir un véritable professionnel du golf et apprendre ce que c'est d'avoir son nom tout en haut du tableau des scores. Ce simulateur d'un réalisme surprenant va vous donner un apercu réel de vos talents de golfeur.
Sur ce terrain à 18 trous dont la difficulté varie selon le niveau choisi, amateur oú professionnel, vous allez devoir faire preuve de technique, de concentration et de maîtrise pour tenter le 'par'.

Fonctions
- Choix de clubs, de distance, de tir (crochet, slice, rouler) et bien plus.
- Effets sonores réalistes
- Terrain de pratique
- Contrôlé à la manette de jeux
- Terrain de golf à 18 trous
- Score automatique



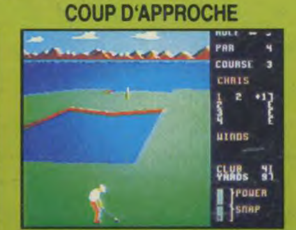
AMSTRAD CASSETTE ET DISQUETTE



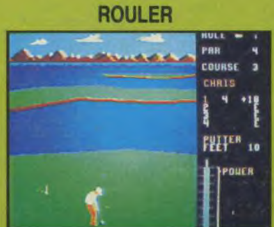
COUP DE DÉPART



COUP D'APPROCHE



ROULER



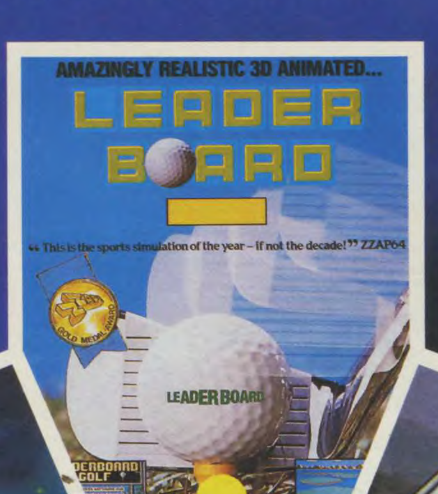


U.S. GOLD (FRANCE) SARL, B.P. 3 ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEÂUNEUF DE GRASSE. TEL: 9342 7144.

LES EXCLU



UNE COMPILATION DE QUATRE PROGRAMMES EXCEPTIONNELS



- **LEADERBOARD™ :**
une étonnante simulation de Golf
- **XEVIOUS™ :**
l'adaptation officielle du célèbre jeu d'arcade
- **TAI PAN™ :**
un jeu d'action qui vous plonge dans une aventure en Extrême-Orient
- **TOP GUN™ :**
une fabuleuse simulation de combat aérien, tirée du film

Pour Commodore 64, Amstrad CPC et Atari ST
Cassette ou disquette - De 119 F à 245 F



- **ARKANOID™* :**
le célèbre jeu d'arcade au rythme époustouflant
- **MISSIONS EN RAFALE™ :**
suspense en plein ciel à bord du plus sophistiqué des chasseurs modernes
- **NUMERO 10™ :**
jouez en 1re division pour mener votre équipe sur les chemins de la victoire

Pour THOMSON TO-MO - Cassette ou disquette - De 149 F à 195 F
* © TAITO Corp., 1986



EN VENTE EXCLUSIVEMENT DANS TOUS LES MAGASINS NASA

75001 PARIS 31, bd de Sébastopol T:42 33 74 45
75005 PARIS 97, rue Monge T:45 35 00 13
75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet T:47 05 30 00
75010 PARIS 1, place Stalingrad T:42 09 41 19
75011 PARIS 31, avenue de la République T:43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Masséna T:45 83 48 92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T:43 21 94 30
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T:43 27 79 11
75015 PARIS 332, rue Lecourbe T:45 57 89 39
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T:45 74 59 74
75019 PARIS 211, rue de Belleville T:46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry II T:60 77 39 59
91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96, Rte de Corbeil T:60 16 28 50
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T:47 93 90 45
92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaurès T:46 05 59 04
92000 NANTERRE 186, av. G. Clemenceau T:45 06 49 49
92200 NEUILLY 110, av. Charles de Gaulle T:47 47 23 30
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevran T:43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T:48 20 12 15
93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad T:48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier:39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82
06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau T:93 65 86 65
06400 CANNES angle rue Hoche T:93 38 82 83
06000 NICE 122, bd Gambetta T:93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T:93 80 87 87
10000 TROYES 7, rue de la République T:25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T:90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barnéoud, Bât. B T:42 02 54 45
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T:91 78 80 61
13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:94 45 08 67
14000 CAEN 89, rue Bernières T:31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56
18000 BOURGES 13, place Gordaine T:48 65 80 32
21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T:80 46 58 88
25000 BESANÇON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03
26000 VALENCE 221, rue Victor Hugo T:75 40 13 30
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Cær-Normanville T:32 31 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T:37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvator Allende T:66 29 87 96
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94
31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaurès T:61 62 90 36
31120 PORTET S/GARONNE 36, ch. des Palanques T:61 72 54 25
33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T:56 44 93 01
34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T:67 31 75 38
34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T:67 50 02 49
37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T:47 28 21 30
38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaurès T:76 09 10 09
38120 St EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T:76 75 45 50
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T:77 72 36 00
42000 St ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthieu T:77 34 19 85
44000 NANTES Place du Change T:40 48 19 96
45140 St JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T:38 43 51 20
47000 AGEN 90, bd de la République T:53 66 93 99
49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T:41 86 11 00
50100 CHERBOURG 12, route de Paris T:33 20 52 52
54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T:83 35 70 92
58000 NEVERS 1, avenue Hoche T:86 21 50 40
59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T:27 29 36 90
59000 LILLE 59, rue Nationale T:20 54 83 47
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Centre Com. V2 T:20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T:44 86 00 02
62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T:21 56 98 10
62100 CALAIS Centre Com. Continent T:21 34 90 77
62950 NOYELLES GODAULT »Centre Com. Auchan T:21 49 77 01
64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T:59 30 64 66
65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T:62 51 21 21
66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T:68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00
67200 STRASBOURG ZI Hautepierre Sud Maille Hélène T:88 28 52 64
68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T:78 33 68 01
69002 LYON 26, rue Grenette T:78 42 99 79
69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T:78 56 43 35
69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T:78 84 95 97
71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/Saône T:85 37 16 55
72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T:43 23 36 40
73000 CHAMBERY C. Com. Galion Rue Centrale Bassens T:79 70 53 33
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T:50 51 47 22
76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T:35 82 99 84
76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T:35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T:35 03 95 15
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T:34 78 64 40
83700 FREJUS 820, av. Delattre de Tassigny T:94 53 32 02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T:90 85 82 10
86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T:49 41 63 40
90000 BELFORT 52, Fg de France T:84 28 38 21

LES EXCLUSIFS SONT CHEZ NASA

BARBARIAN

Le Guerrier Absolu

L'ULTIME JEU DE COMBAT

AMSTRAD CPC
COMMODORE 64/128
CASSETTE & DISQUETTE



VERSION COMMODORE



PALACE SOFTWARE

VERSION AMSTRAD

Zac de Mousquette,
06740 Chateauneuf de Grasse.
Tel: 93 42 7145

Disponible dans les points
de vente NASA MICROMANIA
et tous les spécialistes du logiciel

SOMMAIRE
N°23
JUIN 87



News

Softs

Amstrad PRO

Trucs et bidouilles

Test

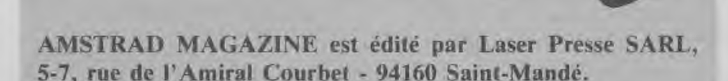
Kit

Reportage

Listings

Dossier

Divers



AMSTRAD MAGAZINE est édité par Laser Presse SARL, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.
Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet.
Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Frédéric Nardeau. **Chef de rubrique :** Georges Brize.
Comité de rédaction : Eric Charton, Denis Jarril, Michel Merlet, Jean-Claude Paulin, Stéphane Schreiber, Pierre Squelart, René-Paul Spiégel. **Ont collaboré :** Dominique Gourdier, Eric Mistelet, Guillaume Ponticelli, Michaël Thévenet, Patrick Yoann..
Couverture : José Torrès. **Illustrations :** Dominique Carrara.
FABRICATION. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction :** Suan Ajirent. **Maquettistes :** André Lévy, Marc Soria. **Montage :** Jean-Jacques Galmiche, Michel Lhopitault.
ADMINISTRATION. Diffusion : Jean-Charles Guérault. **Abonnements :** Martine Lapierre au 43.98.01.71. **Comptabilité :** Sylvie Kaminsky. **Assistante de direction :** Sabine Planque.
Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé - Tél. : 43.98.22.22.
Directrice de publicité : Marie-Thérèse Vergani. **Chef de publicité :** Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Mick Deret.
Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal :** 2e trimestre 1987.
Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Impression :** La Haye les Mureaux, Tima Roto.
AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.



Notre permanence technique sur votre Minitel

Dès la parution de ce numéro d'Amstrad Magazine, tous ceux d'entre vous qui ont accès à un Minitel peuvent soumettre tous leurs problèmes à ce qui devient notre "Permanence Assistée par Minitel".
Tapez le 36.15 code "CAFEE", rubrique "Boîte aux lettres", boîte "Lecteurs".
Nos techniciens répondront sous 48 H. à vos questions : soit individuellement, soit de façon générale. Une messagerie plus importante est en cours de création.

EDITO

A retenir ce mois-ci

Ce mois-ci, je vous laisse en paix, vous pourrez lire et relire ces phrases dans tous les sens, vous n'y trouverez aucune "profession de foi", aucune thèse ou hypothèse. (Celui d'entre-vous qui soupire "ouf" je le raye de ma liste des lecteurs préférés !)
Edito strictement informatif donc. Voici ce que vous devez absolument lire :
— le test du PC 1512 HD (de l'anglais "hard drive" = disque dur) et de l'imprimante DMP 4000 : tout-à-fait concluant ;
— la suite des aventures de la distribution des logiciels de jeux dans notre beau pays avec la création de Logifil ;
— l'interview de Marion Vannier, notre "Madame le PDG", et le détail de la création de son premier centre de formation ;
— notre dossier sur le combat que se sont livrés dans nos murs les meilleurs jeux d'échecs.
Enfin, vous êtes également obligés de jouer tous à notre grand concours d'été. Moyennant quoi, nous pourrons vous décerner le titre honorifique et tant recherché de "lecteurs fidèles" !

Mireille Massonnet

FORMATION

Les propositions pédagogiques d'Amstrad et de Hatier

Au début de 1987, René Monory annonçait entre autres mesures, qu'il débloquait une somme d'environ 200 millions de francs pour aider l'enseignement privé à s'équiper en matériel informatique et en logiciels. Nous reviendrons ultérieurement sur la réalité de l'enseignement assisté par ordinateur dans le monde Amstrad. Pour l'instant nous vous annonçons "juste" (beaucoup d'entre nous attendaient cette nouvelle avec impatience) qu'Amstrad International France a décidé de faire des propositions spécifiques à l'enseignement privé. Ceci conjointement avec l'éditeur Hatier.

Le constructeur et l'éditeur se sont en effet mis d'accord pour émettre à l'attention des établissements des "propositions pédagogiques". Il s'agit, vous vous en doutez d'ensembles "clés en mains" machines + didacticiels, prêts à faire réfléchir les écoliers, collégiens et lycéens. Nous vous donnons le contenu de ces propositions d'une part pour informer les établissements qui nous lisent et d'autre part pour que tous les parents puissent éventuellement aligner leurs achats sur ceux des écoles de leurs enfants. Dans nos prochains numéros de la rentrée scolaire, nous vous en testerons le plus possible.

Propositions pour l'enseignement primaire

Premier choix : trois CPC 464 couleurs avec crayons optiques et souris + une imprimante matricielle DMP 2000 ; plus deux exemplaires de chacun des logiciels suivants : Orthocrack 1 et 2, Orthographe CE 2, Orthographe CM, Calcul, Pique-Fiche (une initiation à la gestion de fichiers), Astromus et Rythmamus (initiation à la lecture et à l'écriture musicale) et les kits CM2 (dont nous vous avons déjà parlé) : 14 000 F au lieu de 15 850 F.
Second choix : un CPC 6128 monpchrome plus deux CPC 6128 couleur et une DMP 2000 avec (toujours multipliés pazr deux) : Orthocrack 1 et 2, Orthographe CE 2, Orthographe CM, Calcul, Pique-Fiche, Astromus et Rythmamus et Kits CM2 : 14 000 F au lieu de 16 200 F.

Propositions pour les collèges et lycées

Premier choix : dix 6128 couleurs avec deux DMP 2000, deux souris et deux crayons optiques plus (fournis en quatre exemplaires chacun) : Dr Logomonde, Orthocrack 1 et 2, Calcul (deux logiciels), Kit 6e, Pique-Fiche, Astromus/Rythmamus et premiers pas vers la robotique : 52 000 F au lieu de 57 848 F.
Second choix : quatre PC 1512 simple drive monochrome, trois PC 1512 simple drive couleurs plus une imprimante matricielle DMP 3000 avec : l'environnement GEM au grand complet, l'ensemble Logo de Hatier (le langage, Logomonde, Dicologo, Minos, simulateur de microprocesseur, d'arbre et d'interprêteur), un didacticiel sur les verbes français, les maths en 4e et 3e, la physique-chimie et le nouveau cours d'anglais : Computhink : 52 000 F au lieu de 58 250 F.

Propositions à destination de l'enseignement technique et professionnel

Premier choix : cinq PC 1512 simple drive monochrome avec trois PC 1512 simple drive couleur et deux DMP 3000 plus l'environnement GEM, et quatre ensembles que nous vous décrirons en test lors des trois prochains numéros, concernant : la robotique, la physique, la productique, Wordstar et Supercalc : 70 000 F au lieu de 78 288 F.
Second choix : cinq PC 1512 simple drive monochrome avec quatre 1512 simple drive couleurs et quatre DMP 3000 plus l'environnement GEM et tout un ensemble de produits d'apprentissage du secrétariat, de la comptabilité, du traitement de textes et de la gestion de données, plus Wordstar et Supercalc : 70 000 F au lieu de 77 878 F.

X 2000 et la formation

Vacances informatiques, stages d'été, séjours de perfectionnement, le Centre X 2000 et Microtel Club Ademir de Valence d'Agen pensent à votre culture "micro" et à l'occupation de votre temps libre.
Les "vacances informatiques" s'adressent aux jeunes de 12 à 17 ans du 10 au 15 août 1987. Plusieurs options sont proposées mais toutes allient informatique et "vraies" vacances au grand air (entre Bordeaux et Toulouse). Le prix de ce séjour avec repas, hébergement, animation et formation : 1.500 F. Par ailleurs, si vous souhaitez vous initier à l'informatique tout en profitant d'animations locales, trois stages de 6 jours (du lundi matin au samedi soir) se dérouleront du 3 au 8 août, du 10 au 15 et du 17 au 22 août 1987.
Le prix du séjour est fixé à 2.500 F (repas non compris) et le nombre de participants entre 10 minimum et 20 maximum.
Centre Informatique X 2000, 3, av. de Bordeaux, 82400 Valence d'Agen. Tél. 63.29.09.44.



EN DIRECT DES CLUBS

Amstrad sous le soleil

Les habitants de Guadeloupe, région de Pointe-à-Pitre, peuvent se réjouir de la naissance du premier club Amstrad en Guadeloupe. Contact Computer (c'est son nom) possède actuellement 3 CPC 6128, 1 CPC 464, 1 PCW 8256, 1 PC 1512 DD, une DMP 2000 et une DMP 3000.
Comme tout nouveau club, dirigeants et membres souhaiteraient avoir des contacts étroits avec des homologues, notamment de métropole.
Pour tout renseignement : *Contact Computer, 34, rue Peynier, 97110 Pointe-à-Pitre.*

PicoNet France : "Little Network" mais grand club

Passionnés de CP/M, MS/Dos et petits (ou énormes) logiciels du domaine public (utilitaires ou ludiques), prenez bonne note de l'adresse de PicoNet France, club bénévolement soutenu par la Sarl Wild West. A la date du 7.04.87, ce club comptait plus de trois mille membres aussi passionnés que vous pouvez l'être. Outre l'activité club (rencontres, conseils, etc.) PicoNet France possède un catalogue de logiciels du domaine public assez conséquent tant en CP/M que MS/Dos et édite mensuellement une disquette (à prix défiant la concurrence) regroupant les meilleurs logiciels du mois.
Affaire à suivre de très près mais vous pouvez déjà vous renseigner auprès de :
PicoNet France – MSDOS & CP/M Club, Le Pavillon de Belle Etoile, 84760 Saint-Martin de la Brasque. Tél. 90.77.61.36 – 90.77.60.15 (Micro-Serveur V.21).

DIVERS

Nous avons craqué !

(Excusez-moi une fois de plus de vous assaisonner avec des jeux de mots plus que douteux !) Tout ça pour vous expliquer que dans les lignes qui suivent il va être question de CRAC, l'un des serveurs les plus performants actuellement sur le réseau Télétel.

Pourquoi tout d'un coup vous parler d'un service sur Minitel, si performant soit-il, alors que nous nous sommes toujours strictement cantonnés au monde informatique ?
Bonne question.. Et bien allez donc voir un peu plus loin, notre grand "Jeu d'été" avec Ere Informatique, Coconut, Câble et... Crac : oui ça y est vous avez compris ! Au fond des bureaux obscurs de tous ces partenaires, s'est réfléchie la chose suivante : vous faire faire le lien entre informatique et télématique. A partir de là, le choix de jouer avec CRAC s'est quasiment imposé : les plus câblés d'entre vous ont peut-être déjà vécu leur premier jeu de rôle en direct sur CRACJ !
Mais vous ne connaissez forcément pas tous ce serveur, je vous le présente donc : ne vous plaignez pas, cela vous donnera l'occasion d'aller y faire un tour et de mettre plus de chances de votre côté pour gagner à notre grand jeu.
Or donc vous faites le 3615 et vous tapez CRAC où vous pouvez dialoguer en direct ou à travers votre boîte aux lettres. Complètement nouveau, vous pouvez aussi donner libre cours à vos talents d'écrivain public et laisser des bribes de votre plus belle plume — enfin plus beau clavier — sur le mur vivant : un mur à qui l'on a donné la parole (si cela rappelle quelque chose à ceux de 68 !). Vous pouvez encore appeller AC1, autrement définit comme "le dialogue à Désiropolis" (ceux dont le rythme cardiaque augmente brusquement ici n'ont qu'à aller y faire un tour puis revenir : cette revue ne s'auto-détruira pas dans les quinze secondes !). Ou bien demander CRAC3 où vous trouverez certainement votre bonheur parmi la myriade de petites annonces à vendre, acheter ou troquer ; mais les services qui nous intéressent ici le plus sont : CRACJ et SOS2424.
CRACJ, pour une raison toute simple : si vous participez à notre grand concours, vous allez forcément y pénétrer. CRACJ, c'est la première messagerie où nous sommes tous des héros... pour de vrai. En effet, elle propose une série de jeux interactifs, le genre de jeux que nous autres Amstradistes aimons bien : "La Quête du Grall, le Doigt de Satan" en sont des exemples. Mais aussi les jeux de savoir, de réflexion ou d'aventure. Tous les mois sur CRACJ vous gagnerez un superbe cadeau. Et puis vous ne serez certainement pas dépaysés CRACJ travaille avec les éditeurs de jeux que vous connaissez bien.
SOS2424 : voilà un autre service susceptible de vous aider notablement. Vous pourrez y dialoguer avec des profs — quelle que soit la matière qui vous fait transpirer — ou avec un juriste. Vous y rencontrez des spécialistes des voyages et bientôt l'occasion d'y faire votre marché.

Voilà un rapide tour de ce qu'est CRAC. (Non, excusez-moi j'avais oublié les "Minetelleries" : espaces où vous pourrez participer à l'élaboration d'une bande dessinée.)
L'ensemble des éditions CRAC représente actuellement environ 500 000 appels par mois, dont 30 à 40 % pour CRACJ. Notre "Grand Jeu d'Eté" va donc vous permettre d'entrer en contact avec pas mal de monde, vous le reconnaîtrez aisément, et ceci à moindre coût ! Si vous avez lu attentivement notre



règlement et les prix à gagner, vous verrez que vous pourrez gagner des adhésions au club CRAC. C'est-à-dire à tous les services que je viens de vous décrire à prix réduits, et plus encore à des tarifs préférentiels sur un certain nombre de "biens de consommation" (voyages, concerts, hôtellerie...)
Maintenant, si après tout ce que vous avez lu, vous n'avez toujours pas envie de jouer avec nous, d'abord je crois que nous nous arrachons les cheveux et ensuite je me permettrai de penser que "vous êtes rien que des nuls", et ça, cela me ferait de la peine !

3M et les Jeux Olympiques

Dans son effort de marketing international, 3M annonce le parrainage des Jeux Olympiques d'hiver de 1988 (à Calgary – Canada) et d'été (à Séoul – Corée du Sud) et de la majorité des comités olympiques internationaux. Donn R. Osmon, Vice-Président pour le marketing et les relations publiques, annonce ainsi la participation d'une cinquantaine de filiales 3M à cet effort marketing qui vise tant le marché des particuliers (disquettes 5,25 – 3,5 – cassette Scotch, etc.) que les professionnels (disquettes, cartouches pour streamers, bobines pour mini-systèmes, etc.).

Disparition de notre confrère anglais AMTIX

Les amstradistes anglophiles ne pourront plus se procurer le magazine "vertical" Amtix dédié au monde de l'Amstrad. L'éditeur anglais Newsfield qui possèdait le titre a décidé de concentrer ses efforts sur ses autres publications. Dommage.

FLOOPY, le "canard" sympa sur disquette 3"

Avis aux amateurs, Floopy est désormais disponible pour Amstrad et sur disquette 3". Pour ceux qui n'auraient pas suivi les précédents épisodes. Floopy (de l'éditeur Infomédia) est un magazine sur disquette très sympa. L'amateur et passionné d'Amstrad peut y trouver courrier, échos, bancs d'essai (hard et softs), jeux et de belles "pub" (pages écrans de jeux). Chaque mois, 38 F, en cassette ; 69 F en disquette.

Résultats du concours Océan/Amstrad Magazine

1er prix : Stephan Vardon. 92160 Anthony. 2e prix : Kacem Aouane, 13400 Aubagne. Du 3e au 10e prix : Johnny Rocque, 05100 Briançon ; Benoît Rigaut, 93340 Drancy ; François Gentil, 76800 St-Etienne de Rouvray ; Christian Rabine, 78000 Versailles ; Cyril Anus, 21600 Longnic ; Chang Tha Huy, 75018 Paris ; Fabrice Peraudeau, 85300 Challans ; Amoury Landy, 59153 Grand Fort.



WANTED Jeunes talents de programmeurs

On bouge chez Infogrames : si vous avez programmé le jeu du siècle et que vous le jugez à la hauteur des meilleurs du marché, sachez que vous pouvez contacter Véronique Genot (service Relations Auteurs) et proposer votre merveille afin d'être édité en France et à l'étranger.
Les jeux recherchés pourront être des aventures, arcades ou simulations en langage machine. Infogrames tiendra, bien entendu, compte de l'originalité des jeux proposés et de la qualité de leurs graphismes. Machines concernées : tous les CPC et PC 1512. Une bonne piste pour les jeunes créateurs !
Véronique Genot, relations Auteurs.
Infogrames, 79, rue Hyppolyte Kahn, 69100 Villeurbanne.



COSA NOSTRA
ARCADE
ET AVENTURE...
PURE ET DURE!!!
loriciels
COSA NOSTRA
THE LAST MISSION
loriciels
THE LAST MISSION
MICROÏDS
LIVINGSTONE SUPONGO
LIVINGSTONE
DISTRIBUES PAR
LORICIELS
81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL
TÉL.: (1) 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F
OPERA soft



Votre avenir, c'est un monde de machines merveilleuses : machines à travailler, machines à voyager, à détecter de nouvelles ressources, à conquérir de nouveaux espaces.
Toutes pilotées par des ordinateurs, eux-mêmes commandés par... vous ! L'avenir, ça se prépare sérieusement. Dès aujourd'hui. L'amstrad CPC 464 est fait pour ça.
Pour vous faciliter l'apprentissage des connaissances essentielles : mathématiques, géographie, sciences, langues...
Pour vous apprendre à maîtriser l'outil de l'avenir, l'ordinateur, et à en faire un outil de création : dessin, musique... Choisir le CPC 464, c'est choisir le standard d'aujourd'hui : celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).
Choisir le CPC 464 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.
2990 F avec son écran couleur : le futur est vraiment à la portée de tous.


HUBBLE BUBBLE &
MARTIANOID TROUBLE
BUBBLER ©
Etes-vous en mesure de boucher les bouteilles?
Empêchez les forces du mal de sortir des bouteilles pétillantes en remassant des bouchons que vous trouverez en tombent dans une trappe. Bloquez les forces du mal le plus rapidement possible pour pouvoir passer au stade suivant ... le jeu se déroule dans un scénario véritablement tridimensionnel caractérisé par des techniques de déroulement masqué révolutionnaires à la fois rapides, régulières et multidirectionnelles.
Spectrum 48K
Amstrad disk
Amstrad
MSX
OPEN WITH CARE
BUBBLER
ULTIMATE PLAY THE GAME ™
THE BRAIN OF MARKON IS UNDER ATTACK FROM THE...
MARTIANOIDS
LES MARTIANOIDES ©
Vous êtes le gardien du 'Cerveau de Markon', le puissant ordinateur installé à bord du vaisseau- robot 'The Markon Dawn. Votre mission finale est de défendre, maintenir et activer le cerveau à la suite de l'attaque soudaine du vaisseau par les extraterrestres cruels et barbares.
LE CERVEAU DE MARKON EST ATTAQUE PAR LES.... MARTIANOIDES
Spectrum 48/128K
Amstrad disk
Amstrad
MSX 64K
ULTIMATE PLAY THE GAME, THE GREEN, ASHBY DE LA ZOUCH, LEICESTERSHIRE LE6 5JU. ENGLAND. TEL: (0530) 411485
U.S. GOLD (FRANCE), SARL, B.P.3, ZAC DE MOUSQUETTE 05740, CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 9342 7144

LOGIFIL : acte 1, scène 2 du remodelage de la distribution de logiciels en France

Décor : le paysage français de la distribution des logiciels de jeux. Atmosphère : plutôt anarchique ! Les éditeurs sont dans l'ensemble plutôt insatisfaits de la distribution de leurs créations ; les accords se font, se défont au rythme des bilans saisonniers.

Acte 1 - Scène 1 : des éditeurs français et étrangers (Cobra Soft, Ere Informatique, Fil, Free Game Blot, Infogrames, Microprose et Softhwak) décident de réunir leur distribution au sein d'une seule et même structure : Câble (filiale de FIL, rappelez-vous). Le but est double : rendre la distribution réellement efficace sur le territoire français et compétitive sur le marché international.

Acte 1 - Scène 2 : il s'agit maintenant d'accroître et rentabiliser les points de vente. C'est donc la création de LOGIFIL, nouvelle société de distribution créée par FIL et MICROMANIA, avec la participation des éditeurs anglais U.S. GOLD et OCEAN/IMAGINE.

Logifil vient de commencer sa carrière en signant un premier accord avec G.L. Distribution (société qui a repris l'enseigne NASA Electronique). En tant que distributeur spécialisé dans la gestion de "linéaires" — espaces sans vendeur, dédiés à une vente de produits particuliers dans un magasin — Logifil débute donc dans la vie avec mission de gérer les 93 nouveaux points de vente situés chez les revendeurs Nasa.

Conséquence bénéfique de cette nouvelle création : vous devriez être assuré que le jeu de vos rêves se trouve chez le revendeur Nasa le plus proche.

Conséquences éventuellement négatives : avec ce système de vente en "libre-service" le contact humain que vous aviez (dans certains cas !) avec votre revendeur s'estompe définitivement. Et seuls les jeux plébiscités par une large partie d'entre vous resteront longtemps disponibles. L'édition française s'occupe enfin d'être cohérente, et donc rentable, nous savions que cela ne se ferait pas sans sacrifice. Souhaitons que les sacrifices ne soient pas les utilisateurs et... attendons la "Scène 3" !



Les créateurs de Logifil, de gauche à droite : Ann Brown (US Gold), Michel Carite (Nasa), François Robineau (Fil), Albert Loridan (Micromania), David Ward (Ocean).





Le mois dernier, ce n'était pas voulu, nous avons réduit les éditeurs distribués par "Câble" à de petites têtes d'épingles ! Mille fois pardon. Voici donc de gauche à droite : Emmanuel Viau (Ere Informatique), Jean-Pierre Blot (Free Game Blot), Bruno Bonnel (Infogrames), François Robineau (Fil), Christophe Sapet (Infogrames), Bertrand Brocard (Cobra Soft).

ALTITUDE XXI : la formation Amstrad est arrivée !

Depuis le 1er avril, ce que nous attendions tous avec impatience s'est produit : la création d'un centre de formation agréé par Amstrad International France : Altitude XXI. Et pas n'importe quel centre de formation puisqu'il innove notablement. Au niveau des prix d'abord : Amstrad oblige !

La journée de formation coûte 700 F HT par jour pour une PME qui souhaite rendre plus performants ses employés. Ce chiffre tombe à 250 F TTC pour les juniors de 7 à 17 ans. Juniors ? Oui, vous avez bien lu, et c'est là la deuxième et grande innovation de ce centre : les juniors ne sont pas oubliés. Lisez bien ce qui suit.

Les entreprises peuvent s'adresser à Altitude XXI depuis le début mai. Une douzaine de PC 1512, quatre PCW 8512 attendent leurs employés pour des formations qui n'accepteront par session pas plus de douze personnes avec un instructeur. La formation concerne d'une part l'initiation — pour véritables débutants — à ce qu'est la micro-informatique chez Amstrad (à quoi ça sert, comment mettre en marche les ordinateurs...) et d'autre part la spécialisation sur certains grands logiciels — tableurs, intégrés, systèmes de gestion de bases de données, traitements de textes... — Pour ces spécialisations, le centre dispose de logiciels d'enseignement assisté par ordinateur qui permettent l'auto-évaluation.

Les particuliers qui souhaitent se former peuvent eux aussi choisir entre l'initiation au 1512, avec les logiciels professionnels du catalogue Amstrad et celle au PCW avec entre autres Locoscript, bien sûr, et Multiplan. Ces stages se font tous les lundis. A partir du 1er juin, les mardis seront réservés aux modules de perfectionnement sur les progiciels du marché.

La grande nouveauté, se sont donc les ateliers avec jeux et programmes éducatifs pour enfants de 7 à 17 ans, tous les mercredis — de 9 à 12 h et de 14 à 17 h, et les samedis après-midi de 14 à 17 h. — Cette formation commence le 6 juin prochain et se fait sur 464 et 6128. Comme nous disait Marion Vannier lors du Sicob (cf. notre article dans ce numéro) : "cela permettra aux parents, moyennant une somme modique, d'envoyer leurs enfants apprendre à se servir de leur nouvel ordinateur". Finies donc les corvées d'apprentissage des parents, pas forcément désireux de se plonger dans les manuels des CPC (du moins pour les parents parisiens et "banlieusards". Mais Altitude XXI s'étendra aux grands centres provinciaux, c'est déjà décidé).

Dès que le centre fonctionnera avec les juniors, nous vous présenterons un reportage, c'est promis. En attendant, dépêchez-vous de prendre contact !

Altitude XXI, 119, rue de Saussure, 75017 Paris.

AB Club : le domaine public en vente chez tous les bons revendeurs

AB Club, c'est un... club (!) où l'on peut se procurer des disquettes du monde MS-DOS, remplies de programmes issus du domaine public américain au départ, international ensuite. Certains d'entre-vous le savent probablement déjà, mais pour les autres, nous nous permettons de retracer rapidement l'historique.

Ce club donc voit le jour en janvier 86 et lance en un an vingt et une disquettes 5" 1/4 bourrées de jeux et utilitaires. A l'époque elles valent 250 F et sont vendues sans documentation.

Aujourd'hui, sous l'énergique impulsion de Bertrand Michels, fondateur d'AB Club, la formule vient de changer innovant complètement dans le domaine de la distribution "club", et c'est pour cette raison que nous vous la signalons. En effet, considérant que le domaine public intéressait de plus en plus de monde en France et qu'il fallait aussi réussir à gagner plus d'argent pour faire vivre un club en pleine expansion, Bertrand Michels a réalisé une chose extraordinaire, au sens propre du terme : commercialiser le plus simplement du monde les produits shareware et freeware. Scandale ? A vous de juger...

Les nouvelles disquettes d'AB Club sont vendues moins chères qu'avant : 198 F. Elles sont de plus accompagnées d'une documentation entièrement en français réalisée par les membres permanents du club. Et vous pouvez les acheter tout simplement dans les FNAC ou chez certains revendeurs distribués par Innelec. Comme le dit B. Michels : "Nous ne nous adressons pas aux bidouilleurs qui peuvent passer toute une nuit à essayer de trouver comment on ouvre une nouvelle fenêtre, nous pensons à l'utilisateur final."

Pour le moment, il y a ainsi dix disquettes AB Club "nouvelle formule", en vente chez les revendeurs. Elles sont numérotées à partir du numéro 101 et reprennent certains des meilleurs produits des anciennes disquettes plus tout un tas de récentes merveilles — comme d'habitude avec le domaine public. Ceci dit, si vous avez l'esprit "club", vous pouvez tout-à-fait continuer à vous les procurer directement. L'adhésion coûte 100 F par an. Vous recevrez alors le bulletin du club "AB Club Forum", qui outre les informations qu'il offre, fait des propositions de l'ordre de 10 % sur du matériel et du logiciel qu'il sélectionne. "Nous jouons alors le rôle de centrale d'achat pour nos membres" explique Bertrand Michels.

Vous comprendrez d'autant mieux ce dernier rôle si je vous dis que les responsables d'AB Club et d'AB Soft, éditeur de logiciels professionnels à des prix très compétitifs, sont les mêmes personnes. (Pour les connaisseurs, sachez que FoxBASE + et Graph-in-the-Box sont parmi d'autres sur le catalogue AB Soft, et proposés aux membres d'AB Club à moins 10 %). Mais ceci est une autre histoire, que nous vous conterons le plus simplement du monde : en faisant les tests des logiciels. Notre souci ici n'étant que de mettre en évidence les innovations d'un club en pleine expansion : il avoisine les cinq mille membres.

AB Club, 13, rue Lacordaire, 75015 Paris.

BOUTIQUE PROFESSIONNELLE : 43.28.00.71

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

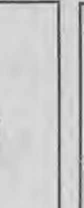
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE



DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant **directement de votre T.V.** Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.

☐ digitaliseur ARA .... 990 F

Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom"...)

☐ graphiscope II (avec logiciel cassette) .... 990 F
☐ graphiscope II (avec logiciel disquette) .... 1050 F

dk'tronics

Les complices de vos Amstrad

PCW :
☐ extension 256k .... 399 F
☐ extension horloge .... 499 F
☐ interface joystick .... 399 F
☐ interface joystick + musique .... 499 F
CPC :
☐ 64 K pour 464-664 .... 499 F
☐ 256 K silicon disc pour 6128 .... 999 F
☐ 256 K RAM pour 6128 .... 999 F
☐ 256 K silicone disc pour 464-664 .... 999 F
☐ 256 K RAM pour 464-664 .... 999 F
☐ crayon optique 6128 .... 299 F
☐ crayon optique 464 .... 299 F

(clavier AZERTY)

SUPER-PROMOTION

☐ **CPC 6128 coul + impr. DMP 2000 .... 5490 F**

☐ CPC 6128 monochrome .... 2990 F
☐ CPC 6128 couleur .... 3990 F
☐ CPC 464 monochrome .... 1990 F
☐ CPC 464 couleur .... 2990 F
☐ imprimante DMP 2000 .... 1690 F
☐ interface RS 232 (Amstrad) .... 590 F
☐ souris .... 690 F
☐ 1er lecteur de disquettes .... 1990 F
☐ 2ème lecteur de disquettes .... 1590 F
☐ mangétophone (avec câble) .... 340 F
☐ câble magnéto .... 50 F



☐ PCW 8256 .... 4750 F
☐ PCW 8512 .... 5925 F
☐ 2e lect. PCW 8256 .... 1990 F
☐ interf. RS 232/centronic .... 690 F

Disquettes vierges
☐ à l'unité .... 31 F
☐ par 10 .... 275 F
Cassettes vierges C20
☐ les 5 .... 45 F
☐ les 10 .... 80 F

produits DART

STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.

☐ stylo optique .... 349 F

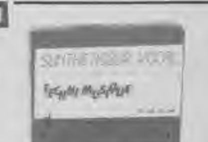
SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.

☐ scanner graphique "DART" .... 790 F

☐ joystick compétition
PRO5000 .... 170 F



SYNTHÉVOC 1

"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !

☐ synthétiseur vocal .... 549 F
☐ 7 logiciels vocaux sur disquette .... 195 F

Rallonge alimentation + vidéo
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 . 130 F
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 180 F
☐ housse pour moniteur + clavier .... 175 F
(préciser couleur ou monoc.)
☐ ruban imprimante DMPI (par 2) .... 198 F
☐ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F
☐ adaptateur peritel tous CPC .... 490 F

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic".
☐ câble imprimante .... 150 F

INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

CARACTERISTIQUES :
- PAL SECAM
- 16 chaînes
- UHF-VHF
- haut-parleur intégré
- sortie casque

☐ **interface TV** (avec câble) .... **1490 F**

LOGICIELS CPC

	C	D
bob winner		☐ 185 F
bomb jack 2	☐ 100 F	☐ 150 F
bridge	☐ 265 F	☐ 299 F
budget familial	☐ 140 F	☐ 220 F
calcumat		☐ 450 F
carte de france	☐ 150 F	☐ 190 F
city sliker	☐ 100 F	☐ 140 F
colossus chess 4	☐ 110 F	☐ 145 F
D.A.M.S.	☐ 295 F	☐ 395 F
data mat		☐ 450 F
dbase II		☐ 790 F
dessin 3D		☐ 245 F
autoformation à l'assem.	☐ 195 F	☐ 295 F
fer et flammes (2 disq.)		☐ 295 F
fighter pilot	☐ 100 F	☐ 150 F
floopy (magazine)	☐ 38 F	☐ 69 F
future knight	☐ 110 F	☐ 155 F
gauntlet	☐ 105 F	☐ 145 F
grand prix 500	☐ 150 F	☐ 180 F
gunf. + way tig. + visit.	☐ 154 F	☐ 195 F
hit pack n° 1 (4 log.)	☐ 100 F	☐ 140 F
hit pack n° 2 (6 log.)	☐ 105 F	☐ 150 F
infiltrator	☐ 115 F	☐ 145 F
kentel	☐ 390 F	
kid kit	☐ 280 F	☐ 280 F
konami's coin op hits	☐ 110 F	☐ 145 F
l'aigle d'or	☐ 160 F	☐ 199 F
la cuisine française		☐ 199 F
la solution		☐ 950 F
le 5e axe	☐ 120 F	☐ 120 F
diam. île maudite	☐ 180 F	☐ 220 F
le secret du tombeau	☐ 160 F	☐ 199 F
leader board	☐ 115 F	☐ 160 F
les cavernes de thénébé	☐ 120 F	☐ 180 F
les passagers du vent	☐ 290 F	☐ 290 F
les templiers d'Orven	☐ 180 F	☐ 220 F
lorigraph	☐ 195 F	☐ 295 F
loto	☐ 125 F	☐ 175 F
m'enfin	☐ 145 F	☐ 185 F
m.a. base	☐ 165 F	
macadam bumper	☐ 145 F	☐ 240 F
manhattan	☐ 140 F	☐ 180 F
maracaïbo	☐ 135 F	☐ 175 F
masque		☐ 185 F
mastertronic disq. n° 1		☐ 99 F
mastertronic disq. n° 2		☐ 99 F
mastertronic disq. n° 3		☐ 99 F
miami vice	☐ 100 F	☐ 150 F
micro scrabble	☐ 199 F	☐ 245 F
mission delta	☐ 120 F	☐ 199 F
monopoly	☐ 175 F	☐ 225 F
multiplan		☐ 498 F
nemesis	☐ 95 F	☐ 145 F
orphée	☐ 275 F	☐ 295 F
pagemaker		☐ 600 F
antiriad	☐ 95 F	☐ 135 F
arkanoïd	☐ 105 F	☐ 160 F
asphalt	☐ 135 F	☐ 175 F
billy la banlieue	☐ 140 F	☐ 199 F
robbot	☐ 130 F	☐ 175 F
saphiens	☐ 140 F	☐ 180 F
silent service	☐ 115 F	☐ 160 F
strike force haarier	☐ 110 F	☐ 160 F
stryfe	☐ 150 F	☐ 220 F
super pac (pacman)	☐ 105 F	☐ 150 F
sword and sorcery	☐ 130 F	☐ 150 F
tasword	☐ 275 F	☐ 399 F
textomat		☐ 450 F
thanatos	☐ 95 F	☐ 140 F
assimil anglais	☐ 550 F	☐ 590 F
they sold a million (n° 1)	☐ 110 F	☐ 170 F
they sold a million (n° 2)	☐ 105 F	☐ 150 F
they sold a million (n° 3)	☐ 105 F	☐ 150 F
trail blazer	☐ 110 F	☐ 160 F
trivial pursuit	☐ 185 F	☐ 215 F
uchi mata	☐ 115 F	☐ 160 F
winter games	☐ 110 F	☐ 140 F
yie ar kung fu II	☐ 100 F	☐ 155 F

S P E C T R U M

LOGICIELS PC

☐ alex higgin's snooker	199 F
☐ alienor 2	1990 F
☐ alter ego femelle	245 F
☐ alter ego male	245 F
☐ arsène	990 F
☐ bob winner	245 F
☐ boulder dash	99 F
☐ boulder dash III	99 F
☐ bruce lee	375 F
☐ calcomat	820 F
☐ compta LPC	1125 F
☐ campta. saari	2350 F
☐ crusade in europe	245 F
☐ cyrus 2 chess	199 F
☐ dambuster	225 F
☐ datamat	820 F
☐ dbase II	1175 F
☐ deep space	345 F
☐ évolution sunset	1175 F
☐ F-15 strike eagle	215 F
☐ facturation stock fassi	2350 F
☐ farsight	1095 F
☐ five side soccer	99 F
☐ gem draw	990 F
☐ gestion LPC	4980 F
☐ infiltrator	240 F
☐ la compta. (mensoft)	1990 F
☐ les passagers du vent	325 F
☐ M.G.T.	215 F
☐ maître des mots	255 F
☐ mallette practi	990 F
☐ mean 18 golf	199 F
☐ multiplan junior	699 F
☐ ninja	99 F
☐ paie gipsi	2350 F
☐ pitstop II	199 F
☐ progolf	99 F
☐ silent service	240 F
☐ solo flight	185 F
☐ starglider	199 F
☐ subbattle	285 F
☐ superacle 3	890 F
☐ tera	220 F
☐ textomat	820 F
☐ VP planner	1175 F
☐ winter games	199 F
☐ wordstar 1512	890 F
☐ world games	315 F
☐ yea you can	1175 F

LOGICIELS PCW

☐ alienor	1095 F
☐ guardian	170 F
☐ azerty	245 F
☐ batman	185 F
☐ blocus	185 F
☐ bob winner	240 F
☐ bounder	205 F
☐ bridge player	195 F
☐ cobol (not. angl.)	550 F
☐ campagnon	280 F
☐ compta. gene. (alphasoft)	1175 F
☐ damoclès	1750 F
☐ datamat PCW	590 F
☐ dbase II	790 F
☐ enchanter	285 F
☐ exbasic	250 F
☐ fairlight	160 F
☐ force 4 + miss. detector	190 F
☐ frank bruno's boxing	185 F
☐ genecar	199 F
☐ GP II + mailings	990 F
☐ graphologie + biorythmes	199 F
☐ heathrow air control	180 F
☐ histoire d'or	245 F
☐ infidel	265 F
☐ la paie cresus	1175 F
☐ langage "C" (not. angl.)	550 F
☐ multiplan	498 F
☐ mynea	830 F
☐ orphée	275 F
☐ PCW graph	395 F
☐ PCW paint	350 F
☐ polymail + polyword	460 F
☐ polyplot + polices n° 1	460 F
☐ polyprint + polyword	490 F
☐ polyprogram	1185 F
☐ quick mailing	790 F
☐ S.A.S. raid	160 F
☐ sam	290 F
☐ sea talker	265 F
☐ sorcerer	265 F
☐ spellbreaker	265 F
☐ spool	350 F
☐ starglider	240 F
☐ steve davis snooker	175 F
☐ strike force harrier	185 F
☐ tassword 8000	450 F
☐ tomahawk	180 F
☐ top secret	275 F
☐ trivial pursuit	230 F
☐ rotate	350 F

LIVRES

☐ peeks pokes du cpc	99 F
☐ rsx et rout. ass. sur cpc	200 F
☐ cp/m + sur cpc et pcw	100 F
☐ graphis. et sons du cpc	129 F
☐ la bible des cpc	199 F
☐ 102 prog. sur amstrad	120 F
☐ amstrad à l'école	120 F
☐ amstrad en famille	120 F
☐ amstrad en musique	165 F
☐ clefs pour amstrad t1	140 F
☐ lefs pour amstrad t2	155 F
☐ routines du cpc	149 F
☐ liv. lect. disq. cpc	149 F
☐ cp/m + sur cpc et pcw	100 F
☐ graphis. et sons du cpc	129 F
☐ la bible des cpc	199 F
☐ routines du cpc	149 F
☐ liv. lect. disq. cpc	149 F
☐ peeks pokes du cpc	99 F
☐ rsx et rout. ass. sur cpc	200 F
☐ bien débuter pcw	129 F
☐ bien débuter pc 1512	149 F
☐ je débute basic amstrad	91 F
☐ grd livre dupcw amstrad	179 F
☐ livre du basic 1512	179 F
☐ livre du gem pc 1512	199 F
☐ livre logo pcw et cpc	149 F
☐ multiplan sur amstrad	195 F
☐ prog. math. sur cpc	150 F
☐ programmation sur PCW	149 F
☐ trucs et astuces pc 1512	179 F
☐ guide réf. tech. 1512	249 F

Tous nos prix sont indicatifs

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F)

AMS 23

NOM ________ ORDINATEUR : ☐ PC 1512 ☐ 6128 coul. ☐ 6128 mono. ☐ 464 coul. ☐ 464 mono. ☐ 8256 ☐ 8512

ADRESSE ________ TÉL. ________ CODE POSTAL ________ VILLE ________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

2

VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé : 48.86.92.84



Rencontre avec une femme remarquable : Marion Vannier

Dans le hall 5 du Sicob, un grand stand brillait de tous ses néons rouges : Amstrad International France. Tout autour un flot incessant d'utilisateurs, futurs ou convertis, venus se renseigner sur les toutes dernières nouveautés ou sur le moyen d'optimiser leur matériel. Au milieu de ce tourbillon, nous avons rencontré Marion Vannier : madame la PDG. Occasion ou jamais de faire avec elle un tour de l'horizon "Amstrad".

Une première impression, vite confirmée par les chiffres : Amstrad International France : ça va, merci ! Récapitulons, chiffre d'affaires de 1984 : 35 millions de francs, 1985 : 291 millions et 1986 : 703 millions. Une belle progresion dont elle est à juste titre fière, tout en annonçant qu'elle prévoit pour 1987 la somme impressionnante et symbolique de un milliard de francs. (L'exercice chez Amstrad se fait de juin à juin).

Avec elle, passé ce premier constat, nous avons parlé plus précisemment de ses sujets de satisfaction. La réussite de ses gammes de micro-informatique, d'abord. Rappelons (cf. l'article paru le mois dernier "Les chiffres du pari gagné d'Amstrad") que les CPC continuent d'étonner tout le monde tellement ils se vendent bien ! Que le PCW a été promu par les lecteurs de la revue Tertiel "Le modèle de l'année" — 1986 —. Ou enfin que les ventes du PC 1512 auront atteint les cinquante mille exemplaires début mai et que ces machines, contre toute attente du monde professionnel au début de l'automne 86, sont plébiscitées par un nombre impressionnant de grands comptes, réputés pour le sérieux de leurs directions informatiques.

Autre réussite : le réseau de revendeurs. Avec un peu plus de deux mille points de vente répartis sur tout le territoire, le constructeur de Sèvres devient effectivement l'un des mieux distribués de tout le marché micro-informatique. Et la gageure qui était d'entraîner dans son sillage les revendeurs traditionnellement professionnels, habitués à des marges très peu "Amstrad" est en train d'être tenue : "Rien que pendant ce Sicob, nous avons vu venir vers nous plus de cinquante nouveaux revendeurs, nous explique Marion Vannier. Il faut dire que jusqu'à février, nous avions des machines en nombre très insuffisant par rapport à la demande des utilisateurs. Donc les revendeurs n'étaient pas très contents : la grogne des gens se retournait contre eux. (C'est aussi pour cette raison que nous avons attendu pour lancer notre campagne de publicité). Aujourd'hui nous avons un stock tampon tout-à-fait suffisant, et à partir de mai, l'usine de Sèvres nous fournira environ quatre mille disques durs par mois. Il n'y a donc plus de problème de stock. Les revendeurs professionnels l'ont compris, ils veulent tous vendre du 1512 maintenant. Nous avons un réseau fort parce qu'il gagne de l'argent. Et moi ce que j'aime, c'est que mes revendeurs gagne de l'argent !" L'objectif que se fixe Marion Vannier est d'arriver à installer un parc de 120 000 à 150 000 PC 1512 au cours de sa première année de distribution. (Pari tenu !)

Encore une satisfaction : le lancement courant mai-juin du premier magnétoscope Amstrad à un prix de moins de 4000 francs : un prix cadeau comme d'habitude.

La quatrième femme entrepreneur

Des réussites, des succès qui ont permis à madame la PDG de lancer des opérations dont nous n'avions pas l'habitude et que nous attendions tous.

Un centre de formation agréé Amstrad tout d'abord : Altitude XXI. Il s'ouvrira entre autres les mercredis et samedis aux juniors. (Voir notre article dans la rubrique news.) Ensuite la promotion à des prix complètement attractifs de plusieurs "grands logiciels" : Wordstar 1512, Supercalc 3, Reflex et Sidekick pour les professionnels (nous vous avons testé une bonne partie des jeux dans notre dossier du mois dernier). Enfin le lancement d'une offre commune avec un éditeur de logiciels éducatifs, destinée à l'enseignement privé.

Innover, coller de très près aux évolutions du marché : en deux mots être dynamique, voici très certainement les principales qualités de Marion Vannier. Elles lui ont récemment valu d'être placée en quatrième position des femmes "entrepreneur" françaises, derrière Francine Gomez, Yvette Chassagne et Annette Roux, dans un sondage effectué par "Communication et Business" au mois de mars dernier. "Not to bad" comme on dit du côté de Brentwood...

M.M.

Les, GEANTS du jeu informatisé



Elite Systems S.A.R.L.
1, Voie Félix Eboué
94000, Créteil, Paris
Tel: **43.39.23.21**
Telex: 220064, ext. 3076

Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprés des bon concesssionaires de logiciels.

Commodore 64/128 – Cassette
Commodore 64/128 – Disc
Amstrad CPC – Cassette
Amstrad CPC – Disc
Spectrum – Cassette
CBI Chèques Bancaire

L'ADAPTION OFFICIALLE DU DERNIER JEU DE CAFE "PAPERBOY".



6-PAK
6 hits formidables en une seule compilation 'Jeu à Bonus – Duo'. Pas encore sorti, action simultanee à deux joueurs.

LCE-CABLE

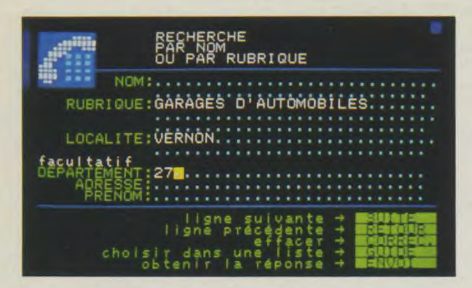
le Minitel intelligent

750 F (HT)

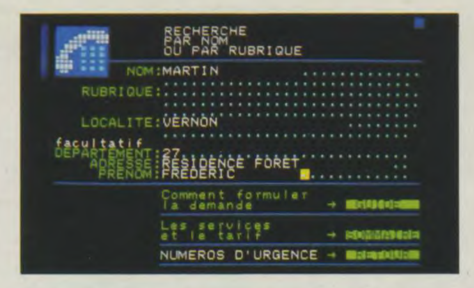
Avec LCE-CABLE, tirez le meilleur parti de votre PC et de votre Minitel. Branchez le câble, introduisez la disquette, et le Minitel devient intelligent. Capturez les images vidéotex et consultez-les hors communication ; vous économiserez ainsi du temps de connexion. Si vous consultez régulièrement une même information, créez une procédure automatique ; les consultations ultérieures ne nécessiteront plus alors qu'un seul geste. Vos données seront réintégrées ensuite dans d'autres logiciels. Enfin, un véritable langage de programmation vous permettra d'écrire vos propres applications.



6 applications fournies avec LCE-CABLE



Récupération de listes d'adresses : Cette application permet de récupérer des listes d'adresses à partir de l'annuaire Minitel. Prospectez par exemple tous les avocats de Vernon.



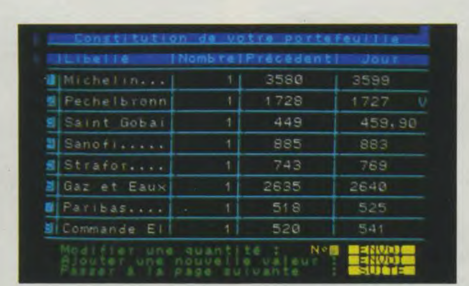
Récupération de numéros de téléphone : Avec cet outil, complétez ou tenez à jour vos fichiers. Les numéros de téléphone sont automatiquement capturés sur l'annuaire.



Emission et réception de télex : A partir de votre PC, et en faisant appel au serveur Missive, vous pouvez très bien envoyer et recevoir des télex.



Consultation de comptes bancaires : Les banques vous autorisent dorénavant à consulter un compte bancaire sur Minitel. LCE-CABLE permet d'extraire ces informations pour mieux gérer votre comptabilité.



Consultation de valeurs boursières : Vous gérez votre portefeuille boursier... LCE-CABLE vous permettra d'enregistrer les nouvelles cotations à des fins de mise à jour.



Accès automatique au serveur LCE-TEL: Cette application permet d'accéder à la messagerie du serveur LCE-TEL et d'envoyer automatiquement un message dans une boîte aux lettres.

- LCE-CABLE se compose d'une disquette au format PC, d'un manuel de 120 pages et d'un câble de liaison PC / Minitel. Les disquettes existent au format 5" 1/4 et 3" 1/2.
- LCE-CABLE supporte les cartes adaptateur d'écran monochrome, CGA, EGA et Hercules. Le PC doit être muni d'une sortie série RS-232.
- LCE-CABLE est livré avec les six applications suivantes :
  - récupération de listes d'adresses,
  - récupération de numéros de téléphone,
  - émission et réception de télex,
  - consultation de comptes bancaires,
  - consultation de valeurs boursières,
  - accès automatique au serveur LCE-TEL.

Existe également en version carte courte LCE-TEL, fonctionnant sans Minitel. Une fois insérée dans votre PC, cette carte vous permet d'obtenir les mêmes fonctionnalités que LCE-CABLE.
Son prix est de 2.490 F H.T.

La Commande Electronique
7, RUE DES PRIAS — 27920 SAINT-PIERRE DE BAILLEUL
TÉL. 32 52 54 02 FAX N° 32 52 54.46 TÉLEX LCE 180 855

AMS 06/87

BON DE COMMANDE

A retourner à : La Commande Electronique
7, rue des Prias
27920 SAINT-PIERRE DE BAILLEUL

Nom : ______________________

Société : ______________________

N° : __________ Rue : ______________________

____

Ville : ______________________

Code postal : ______________________

Téléphone : ______________________

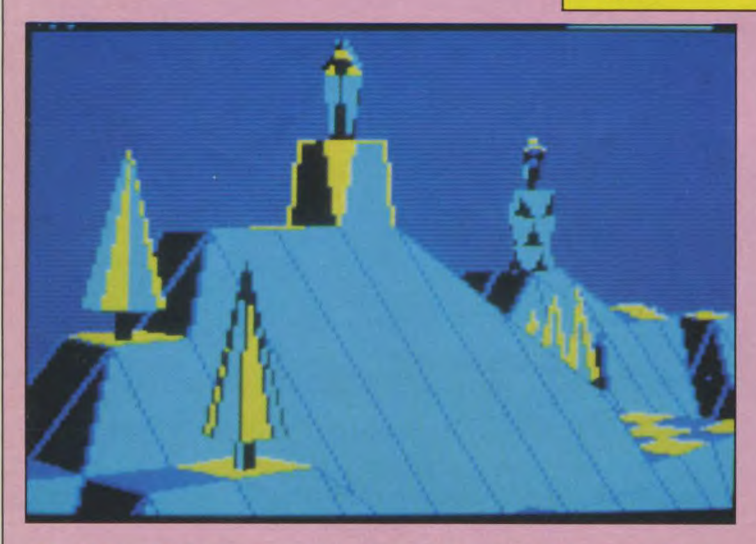
vous commande ... logiciels LCE-CABLE au prix unitaire de 889,50 F TTC, franco de port. Règlement par chèque joint à la commande.

DM IMPRESSIONS (1) 47 71 25 90



THE SENTINEL

Editeur : Firebird
Genre : arcade/aventure/réflexion
Originalité : ★★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciaton : ★★★★★





Là, il faut bien avouer que les gens de chez Firebird ont fait très, très fort avec ce jeu venu d'un autre monde. Un scénario des plus originaux et un graphisme d'enfer — bien que légèrement stylisé sur les bords — en feront vite un "must" de la logithèque de tout Amstradiste qui se respecte.

En des temps futuristes, une "Sentinelle" régissait tyraniquement les parcs spatiaux, lieux où les rigelliens et autres races extraterrestres aimaient à aller piqueniquer dans la joie, la bonne humeur et les crottes de chien. Dès l'arrivée de ces gardiens célestes, ces lieux enchanteurs devinrent rapidement des quartiers à éviter, sous peine de se voir désintégrer lamentablement. Heureusement, par un beau jour de printemps, un valeureux robot décida de mettre fin aux agissements criminels des sempiternelles sentinelles du ciel, et le hasard — et la redoutable et machiavélique imagination des programmeurs — décida que ce robot, ben ce serait vous !

Votre but est donc d'absorber la Sentinelle, et pourquoi pas, de la remplacer dans son rôle de régisseur du parc. Lorsque ce but est atteint, vous êtes alors projetés dans l'espace infini jusque dans un nouveau monde, où vous recommencerez votre éternel combat contre un autre de ces vilains. Las ! C'est beaucoup plus facile à dire qu'à faire. Dès le chargement du jeu fini, une jolie page de présentation s'affiche, qui représente un œil, symbole parmi les symboles de la vue et de la surveillance.

Ensuite, le jeu vous demandera de rentrer un chiffre compris entre 0 et 9999, qui ne représente rien d'autre que le numéro du parc dans lequel vous désirez vous rendre. Pas bêtes et sadiques, les programmeurs ont prévu un code d'accès à chacun des parcs, délivré seulement en cas de victoire, ce qui vous oblige à commencer par le premier. Il "bas de soie" (!) que le premier parc, le numéro 0, ne nécessite pas de code d'accès.

Une fois ce code entré, on a d'abord une vue aérienne du parc où on arrive, avec la position plus ou moins approximative de la sentinelle, et, éventuellement, des Sentry (méchantes bébêtes entièrement dévouées aux Sentinelles). Puis, on entre vraiment dans le parc, qui est décomposé en centaines de carrés bicolores, comme un damier. Afin de vous permettre de préparer votre attaque, il a été prévu que ni la Sentinelle ni les Sentry, ne bougeront le petit doigt les premiers.

Chacun de vos mouvements vous fait dépenser de l'énergie, denrée d'autant plus précieuse qu'elle vous est comptée. Vous pouvez cependant absorber des objets du parc (arbres, rochers) pour recharger vos batteries. Si la Sentinelle ou les Sentry peuvent vous voir clairement, ils absorberont peu à peu votre énergie. Vous disposez alors de cinq secondes pour vous dégager de son champ de vision, sans quoi vous passeriez de l'état de robot à celui, moins enviable, d'arbre, puis de rocher. Il est de plus loisible de créer certains de ces objets, qui serviront, en cas de défaite contre la Sentinelle, à continuer quand même le combat. Pour ce faire, il faut d'abord en absorber un, car la quantité d'énergie du parc doit absolument rester constante, sous peine de destruction immédiate.

Une fois à portée de la Sentinelle, mais toujours hors de sa vue, il vous faudra absorber son énergie pour la détruire, et passer au parc suivant.

Rhââââââ... Je suis désolé d'avoir passé autant de temps à expliquer le principe de ce jeu, mais avouez quand même qu'il en valait la peine, non ? Hélas, la place qui m'était impartie en est par la même écoulée, je vais donc devoir rendre l'antenne. Non sans vous avoir auparavant vivement et chaudement conseillé, et même recommandé, de vous ruer sur ce jeu, superbe il faut bien le dire. Nous vous rappelons que nous maintenons, durant la vie de ce magazine c'est-à-dire jusqu'au 25 juin, notre concours des meilleurs scores sur ce jeu. Envoyez-nous vos scores, avec photo d'écran prouvant vos dires. Les dix premiers — et plus hauts scores — d'entre vous recevront le prochain jeu d'arcade de Firebird et les vingt suivants un badge "The Sentinel".

Stéphane Schreiber



GÉREZ VOS CAGNOTTES

Le printemps est de retour, les concepteurs de logiciels donnent libre cours à leur imagination débordante et ce sont moults logiciels et communiqués de presse qui arrivent à la rédaction. Une chose est certaine, l'été sera chaud...

ARRIVÉS

***Les passagers du vent II** Infogrames* Sous-titré "l'heure du Serpent", cette célèbre saga de Bourgeon trouve ici une suite. Les Passagers du vent avaient été incontestablement un événement logiciel. Dans ce second logiciel, nous pourrez vivre la suite des aventures de Mary, Viaroux et des quelques quinze autres personnages que vous pourrez tour à tour diriger. Après de multiples aventures en France, en Angleterre et sur le négrier, Isa veut sauver à tout prix Hoël et part pour le Dahomey... Dans cette nouvelle aventure, le joueur rencontrera le Roi Kengla et le Vaudou.

***Ranarama** - Hewson :* Ranarama est un jeu mêlant stratégie et action. Le jeu se déroule dans un labyrinthe dont les pièces, vues du dessus, ne deviennent visibles que lorsque vous y entrez. Vous serez donc Mervyn, un apprenti sorcier qui vient d'échapper au terrible Warlock et aurez à combattre douze magiciens au long des huit niveaux que comprend le jeu.

***Flash** - Loriciels :* superbe jeu d'arcade, Flash vous emmènera combattre des envahisseurs venus du fin fond de la galaxie. Heureusement, les états majors avaient concocté dans le plus grand secret une arme d'un type nouveau et "transformable". Cette arme vous étant confiée, vous serez tout à tout hélicoptère de combat, tank, jeep etc. Une chose est sûre, c'est que vos ennemis ne vous feront pas de cadeaux et que munis de lasers surpuissants vous ne laisserez pas leurs attaques sans réponse..

***Ballbreaker** - CRL :* Dans l'arène, la sphère (pouvant être aussi légère qu'une bulle et aussi terrible qu'une bombe) trouve toute sa puissance. Votre mission sera l'anéantissement des objets menaçants de l'arène. Dextérité et rapidité sont sûrement les meilleurs termes pour définir ce jeu aux graphismes soignés.

***Auf Wiedersehen Monty** - Gremlin :* Pauvre Monty ! Pourrez-vous l'aider à garder sa liberté ? Pour ce faire, il devra se procurer les fonds nécessaires pour acheter l'Ile grecque de Montos et ainsi échapper à une extradition.
La fin justifie, paraît-il, les moyens et ces derniers ne seront pas toujours vraiment moraux. Peu importe, "pour la bonne cause", le but de ce jeu d'arcade est surtout de vous distraire. A noter que les fanatiques du badge pourront porter leur héros Monty au revers de leur veste : en effet, le logiciel est livré avec un badge contenu dans le boîtier de la cassette.

***Saboteur II** - Durell :* Dans cette "suite", vous vous retrouvez dans la peau de la sœur de Ninja et votre mission est de venger la mort de votre frère. Sur plus de cinq cents écrans vous aurez à combattre afin de mettre en échec les rebelles qui ont finalement découvert la disquette volée par votre frère dans "Saboteur I". De nombreux exploits devront être accomplis en moto, en delta-plane... Aurez-vous la fibre familiale vengeuse ? Nota : Ce logiciel distribué par Ubi Soft possède une notice en français.

***Scalextric** - Leisure Genius :* Où sont passés nos circuits auto électriques ? Avec sa version informatisée du Scalextric, Leisure Genius va vous proposer de recréer ou utiliser vos circuits préférés. Permettant le jeu à un ou deux joueurs, ce logiciel de simulation possède des graphismes en 3D et des options qui font se rapprocher au maximum cette version "sur écran" des parties "réelles". Pour construire et jouer pendant des heures... Nota : une notice en français a été réalisée par F.I.L.

***Ténèbres** - Rainbow Production :* Faisant partie de la série "logiciel dont vous êtes le héros", Ténèbre est le premier d'une série de jeux interactifs en français. Si vous aimez les atmosphères moyennageuses où se côtoient stratégie, magie, rêve et action, ce jeu d'aventure devrait vous intéresser, d'autant qu'il dispose d'une conception très "conviviale".

***Gauntlet** - (Deeper Dungeons) -* Atari/US Gold : on ne présente plus Gauntlet. Si vous possédez l'original de ce jeu et qu'il n'a plus de secret pour vous, voici la disquette qui vous manquait... Et c'est reparti pour plus de cinq cents nouveaux labyrinthes ! De quoi s'occuper (nécessite la première partie de ce jeu).

ANNONCÉS

***Gunslinger** - Datasoft/US Gold :* jeu d'aventure textes et graphiques, Gunslinger vous fera retrouver la bonne vieille ambiance du Far-West et de ses pendaisons... Pour sauver votre meilleur ami de la "cravate de chanvre", vous devrez traverser villes fantômes, village indien pour enfin arriver dans la ville où se trouve enfermé votre ami. Partout le danger vous guettera, à partir de la fin mai.

Pulsator - Martech : dans un immense labyrinthe de quarante-neuf salles, vous devrez délivrer un "pulsy" emprisonné quelque part. Pour le sauver, vous devrez retrouver la clef de sa prison en parcourant le labyrinthe qui est infesté de créatures hostiles. Vos ennemis sont impitoyables, saurez-vous triompher des cinq niveaux de ce jeu dont la sortie est prévue en mai.



Destroyer - Epyx/US Gold : 14 heures, quelque part dans le Pacifique durant la seconde guerre mondiale. Depuis des semaines tout est calme, RAS. Soudain les choses se gâtent... Destroyer est une simulation de combat très réaliste qui vous fera revivre les exploits de héros de la Navale. Il sufit d'avoir un PC ou Compatible, d'aimer la stratégie et d'avoir l'étoffe d'un Commandant d'une flotte entière. Arrivée prévue courant mai.

Subbattle simulator - Epyx/US Gold : de retour dans le temps, vous vous retrouverez aux commandes de l'un des six types de sous-marins US ou U-Boat Allemands durant la seconde guerre mondiale. Plus de 60 missions, toutes basées sur des réalités historiques vous attendront dans cette simulation originale. Pour PC et Compatibles, arrivée prévue fin mai.

Throne of Fire - Melbourne : Throne of Fire est un jeu dans lequel vous pourrez combattre simultanément contre des adversaires (jusqu'à deux) humains ou ordinateur. Choisissez votre personnage et devenez un héros de légende. Très interactif, ce jeu permet même les alliances entre protagonistes : aurez-vous choisi les bons alliés ?

PSI 5 Trading - Accolade/US Gold : vous vous retrouvez promu Capitaine d'un cargo de l'espace au fin fond du 35ᵉ siècle. Vous devrez approvisionner un nouveau quadrant galactique, Parvin Frontier, pour l'instant affamé par les vaisseaux pirates des Marauders...
Action et réflexion, ce jeu déjà créé sur d'autres machines, notamment le C.64, devrait être bientôt disponible pour Amstrade et Spectrum...

Martianoids - Ultimate/US Gold : votre mission sera de défendre, maintenir et réactiver le cerveau de Markon, en cas d'attaque des martianoids. Avec ses graphismes en 3D, ce jeu d'arcade devrait bientôt être disponible pour Amstrad et Spectrum.

Cosmic Shock Absorber - Martech : le Cosmos se déchire et l'univers tout entier est menacé. Vous seul pourrez empêcher la catastrophe et combattre pour sauver l'Univers d'une fin terrible... Jeu d'action, Cosmic Shock absorber est annoncé pour le courant du mois de mai.



LE HIT PARADE DE NOS LECTEURS

1 - **Bob Winner** (Loriciels)
2 - **Sram II** (Ere Informatique)
3 - **Les Passagers du vent** (Infogrames)
4 - **Scooby Doo** (Elite)
5 - **Cauldron II** (Palace Software)
6 - **Fer & Flamme** (Ubi Soft)
7 - **Trivial Pursuit** (Domark)
8 - **MGT** (Loriciels)
9 - **Ikari Warriors** (Elite)
10 - **Gauntlet** (US Gold)
11 - **Sapiens** (Loriciels)
12 - **Tempest** (Electric Dreams)
13 - **Lightforce** (FTL)
14 - **Harry & Harry** (Ere Informatique)
15 - **Bactron** (Loriciels)
16 - **They Sold a million III** (US Gold)
17 - **Batman** (Océan)
18 - **Hit Pak** (Elite)
19 - **Trailblazzer** (Gremlin)
20 - **M'Enfin** (Ubi Soft)

Comme convenu, les dix premières cartes postales arrivées à la rédaction, et à partir desquelles nous avons réalisé ce classement, seront prochainement récompensées. N'oubliez pas de bien indiquer vos noms et adresses sur la carte postale !! Pour l'heure, nous vous livrons la liste des gagnants. La surprise suivra...

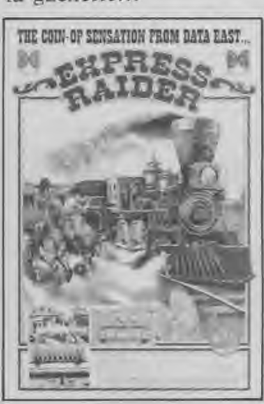
Recasens Stéphane - *Lattes*
Franchini Nicolas - *Tours*
Jouanneau Virgile - *Nogent/Marne*
Darnault Régis - *Magnanville*
Guillerm Thévenon Eric - *Bagneux*
Laudrel Stéphane - *Viuz en Sallaz*
Princer Tony - *Pleumartin*
Tarchoune Karine - *Chevreuse*
Soulet Jean-Michel - *La Valette*
Sanz Michael - *Pont St-Esprit*

***Wooky & Moty** - CRL :* dans le premier, votre mission sera de remettre des rochers dans les trous en évitant de toucher les monstres qui viendront vous compliquer la tâche et de tomber dans ces trous... Dans Moty, vous devrez remettre en ligne des balles récalcitrantes en vous ménageant et en évitant de vous blesser.

***Traxxion** - CRL :* Traxxion est le nom d'un site spatial dans lequel est construit un satellite de Reema, l'une des planètes du système Tau Ceti. Endommagé par une guerre, Traxxion doit être remis en état et en particulier vous devrez retrouver le réacteur nucléaire. Il faudra faire vite ! Un jeu d'action qui devrait être disponible fin mai.

***Black Magic** - Datasoft/US Gold :* jeu d'aventure/arcade en deux parties, Black Magic comprend une centaine de lieux et d'énigmes à résoudre. Votre mission sera de venir à bout du diabolique Zahgrim mettant à mal le Royaume de Marigold. Contrôlable par le clavier ou le joystick.

***Express Raider** - Data East/US Gold :* passionnés de l'Ouest américain, vous allez vous régaler. Avec Express Raider vous vous retrouvez acteur dans un Far West inhospitalier, dans la plus pure tradition des western "purs et durs" avec combats de rues, hold-ups de banques, attaques de trains et duels... Pour les plus courageux de la gachette...



***Metrocross** - Atari/US Gold :* dernière production des créateurs de Gauntlet et Paperboy, Metrocross est un jeu d'habileté qui vous fera penser en microsecondes. Lents du réflexe, ramollis du bulbe s'abstenir, le roller-skate de l'impossible est pour bientôt sur vos écrans.



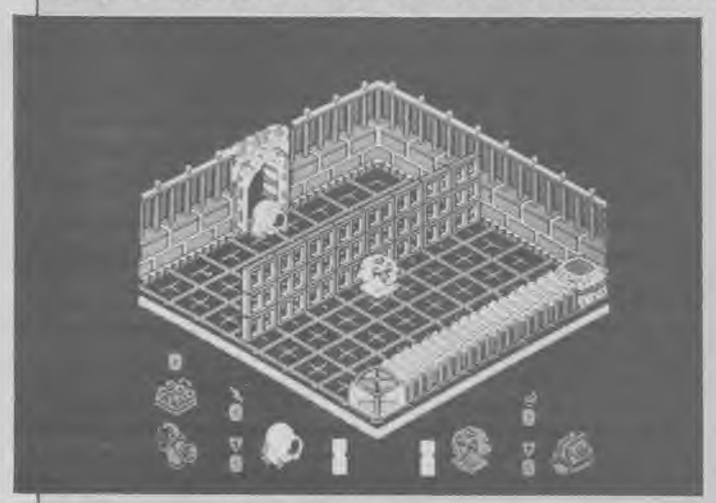
***Saragen** - Datasoft/US Gold :* dans cette aventure/arcade contrôlée par le clavier ou le joystick, vous serez armés seulement d'une lance et de beaucoup de courage pour oser affronter les cent niveaux d'un labyrinthe au bout duquel se trouve l'affreux chef des Saracens que vous devrez éliminer. Bientôt sur vos écrans.



HEAD OVER HEELS: LA TÊTE ET LES JAMBES

Editeur : Océan Software
Genre : aventure-arcade 3D
Support : disquette - PCW
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★

Prisonniers dans les sinistres salles du château de Dentnoire, Tête et Jambes (nos deux héros) se doivent de reconquérir leur liberté à n'importe quel prix. De celle-ci dépend la reconstitution de leur corps unique (d'où le titre du jeu "Tête sur Jambes"), et la dissolution de l'empire tyrannique et esclavagiste de Dentnoire. Disons-le tout net, l'originalité du scénario n'a rien d'époustouflante. Par ailleurs, il faut bien rendre grâce aux créateurs pour l'excellent travail graphique, ainsi que sonore, car, ô surprise Head over Heels est musical...



To bip or not to bip ?

Mettons tout de suite les choses au point. S'il est un fait que la musique est au rendez-vous, Head over Heels ne peut en aucun cas en être l'unique responsable. Donc étant donné l'impossibilité totale et consternante dans laquelle se trouve votre ordinateur d'émettre un son autre que le pitoyable "bip", seuls les heureux possesseurs de l'interface sonore DK'TRONICS bénéficieront des harmonies mélodieuses enfin mises à leur disposition sur PCW, C.Q.F.D.
Simple ! N'est-il pas ? Encore fallait-il y penser !

Il était une fois...

Vous voilà donc au cœur d'une histoire pleine de rebondissements. Mais avant d'engager pleinement les hostilités, revenons sur la page d'histoire qui a précédé l'emprisonnement de nos héros.
Aux confins de l'espace, à des années lumière de votre galaxie (tiens, cela me rappelle vaguement quelque-chose !) se trouvent quatre planètes dont les habitants sont réduits en esclavage par Dentnoire, empire maléfique s'il en est. L'espion que les systèmes voisins décident d'envoyer sur la planète-mère est un habitant de "Liberté", personnage étrange ayant la faculté de se diviser en un couple d'êtres symbiotiques qui peuvent alors agir séparément, mais de manière nettement moins efficace.
Seulement voilà, on ne badine pas avec l'empire, et ce qui devait arriver arriva, il contre-attaqua... C'est donc dans une atmosphère universellement tendue que débute l'aventure qui vous amènera à tenter de sortir "Tête et Jambes" du luxueux pénitencier, dont ils sont les "invités d'honneur"...

Sous des abords très sympathiques et une allure qui frise presque le ridicule, "Tête et jambes" ont plus d'un tour dans leur sac. Seule leur persévérance à découvrir et collecter les nombreux objets que recèlent leurs cellules leur permettra d'échapper enfin au joug de l'ennemi.
Parviendrez-vous à palier le handicap que représente l'impossibilité totale de réunir les deux corps en un seul ?

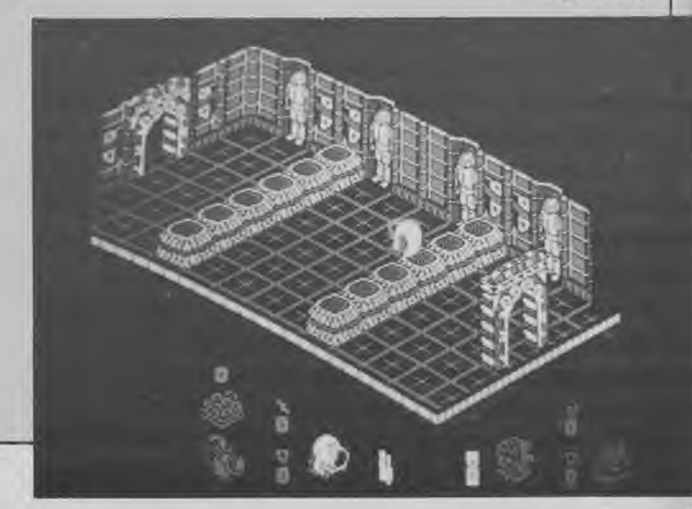
Des petits trucs

Le plus difficile et le plus original dans ce jeu est certainement de devoir diriger les deux protagonistes plus ou moins simultanément, sans pour autant entraver la marche de l'un ou de l'autre. Il faudra donc toujours veiller à mettre l'un en sécurité avant de manœuvrer l'autre.
Si sur la vingtaine des salles que comporte à elle seule la prison du château, certaines ne recèlent aucun danger (et dites-vous bien que ces dernières ne représentent qu'une faible minorité), d'autres sont carrément piégées de fond en comble. Du sol au contact mortel, aux êtres bizarres dotés d'un pouvoir effrayant (les geôliers), en passant par des téléports défectueux, rien ne sera épargné aux valeureux libérateurs supposés de la galaxie.
Cependant, par un curieux et heureux hasard, les maîtres de cette prison redoutable ont fait des erreurs, du style : équiper quelques salles de matériel sportif. Erreur qui leur coûtera peut-être la vie, ou tout au moins le trône, puisque c'est grâce à ces facilités, qu'entre autres choses, Tête apprendra à monter aux échelles, étape, soit dit en passant impérative pour la suite des événements.
Mais arrêtons là les conseils. Mieux vaut encore vous laisser découvrir le jeu et ses multiples facettes en solitaire. Oui, j'ai bien dit multiples car, si vous parvenez à la sortie du château, vous aurez la possibilité de découvrir jusqu'à trois cents lieux différents. Cela vous interpelle-t'il quelque part ? Tant mieux, moi aussi.

Le jeu le plus long...

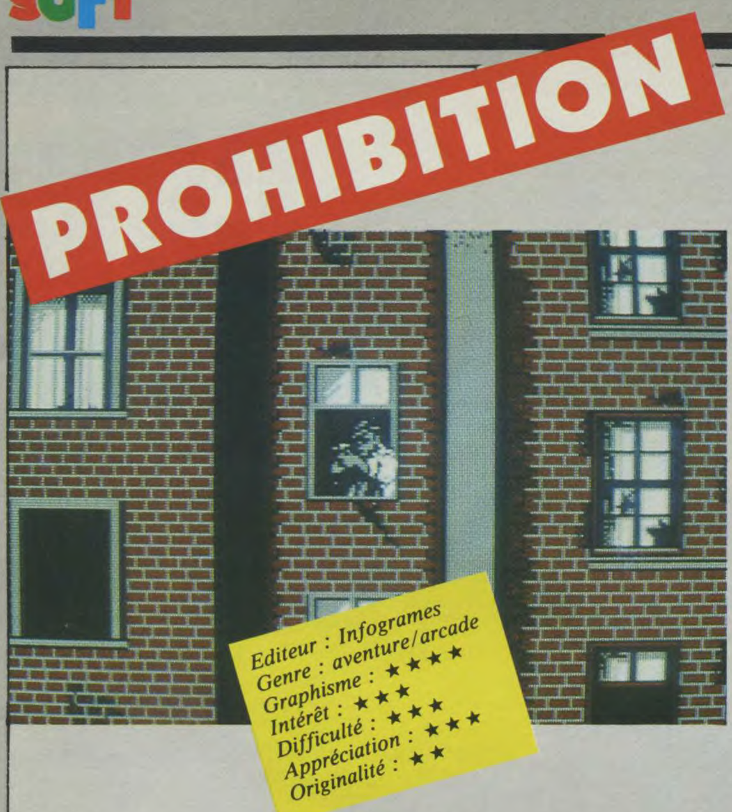
Oui, oui, je sais. Je commence par reprocher un manque d'originalité et je finis en criant au génie ou presque... En fait, je ne reviens pas sur ma position mais je dois concéder que le scénario, bien que "bateau" a été, à l'instar de nombre de ses prédécesseurs, exploité au maximum, ce qui en fait forcément un modèle du genre. Par ailleurs, l'atout principal, hormis la qualité des graphismes et de l'animation, réside dans la durée quasi illimitée du jeu (à condition toutefois d'être relativement doué) due aux nombreuses directions que peut prendre ce dernier après l'étape de la prison.
Quoi qu'il en soit, et malgré une certaine similitude de décors avec Batman ou d'autres Bactron, Head over Heels peut d'ores et déjà être considéré comme une grande réussite sur PCW.

Georges Brize





PROHIBITION



Editeur : Infogrames
Genre : aventure/arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★

L'histoire se passe en 1932, dans une grande ville américaine, New York pour ne pas la nommer. Un tireur d'élite s'est fait prendre au piège dans un quartier chaud de la ville, son seul moyen de s'en sortir est de tuer tous les vilains qui apparaissent furtivement aux fenêtres des immeubles. Il faut être plus rapide qu'eux et avoir l'œil : le quartier est vaste...

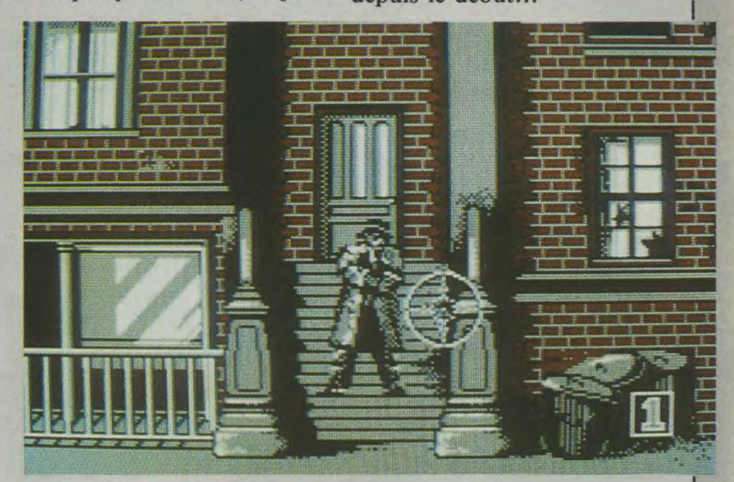
Une ressemblance frappante

Ça, c'était le résumé du scénario du dernier logiciel d'Infogrames pour CPC, j'ai le plaisir, l'honneur et l'avantage de nommer Prohibition. A ce sujet, je voudrais faire une parenthèse avant d'aller plus loin. Prohibition est à mon avis (humble vous vous en doutez... !) un plaggiat manifeste, d'un jeu connu uniquement dans les cafés et salles de jeux, nommé "Empire city 1932". J'espère qu'Infogrames est au courant de ce détail. Sinon, je puis lui communiquer les adresses de quelques-uns de ces lieux de perdition, afin que ses enquêteurs aillent sur place vérifier mes dires.

Tri bo, pas cher

Quoiqu'il en soit, ceci ne doit en aucun cas influencer la critique de ce logiciel, par ailleurs excellent. De toute évidence, les programmeurs de Prohibition connaissent bien leur job. Ils sont même allés jusqu'à réaliser un superbe scrolling d'écran multidirectionnel, encore plus époustoufflant que celui qui sert encore aujourd'hui de référence, Tornado Low Level. Rapide, très fluide, sobre et pourtant complexe, sont les adjectifs qui le qualifient sûrement le mieux. Il faut voir là une volonté qu'ont les programmeurs de faire toujours mieux que le précédent, ce qui n'est pas pour nous déplaire à nous autres utilisateurs, bien au contraire.
Le graphisme quant à lui est également sans reproche. Sans peur, je sais pas, mais sans reproche assurément. Le moindre détail a été peaufiné avec une délicatesse extrême, à la limite ça fait peur (ah, je savais qu'il était pas sans peur !).
Comment le décrire ? Ah oui, je sais. Au centre, une cible représente le viseur du héros. Le joystick permet de le déplacer dans tous les sens. Une fois le bord de l'écran atteint, le scrolling prend le relais. Le bouton de tir porte bien son nom : il sert à tirer. L'impact des balles sur les murs et les fenêtres est d'un réalisme saisissant, voire "interpellant quelque part". Soudain, d'affreux gugusses (ou jojos pour ceux qui préfèrent) apparaissent aux fenêtres. Il faut faire vite, pas de temps à perdre ! On ne dispose que de cinq secondes pour l'abattre, ce bandit. Pan ! Bang ! Ouf, je l'ai eu. Quoi ? La minuterie se redéclenche ? Mais je ne vois personne ! Vite, il faut chercher l'ignoble individu qui essaie de me canarder... A droite ? Voyons... Non, une flèche clignotante m'indique que c'est de l'autre côté qu'il me faut chercher ! Vite, on repart sur la gauche, et... Ahhhh ! Le maudit ! Il m'a eu ! "Ahmed ben azhim ubbish" (injures gréco-maghrébines heureusement intraduisibles). Passons à la ligne, et continuons ce reportage sur le vif.
Lorsqu'un vilain est atteint, il se plie d'abord en deux, puis, au bout de quelques instants, disparaît de l'écran. Tout cela est très bien fait.
La minuterie laisse normalement cinq secondes pour trouver le vilain et le descendre. Si cela ne suffisait pas, il reste toujours la possibilité d'esquiver son tir. Pas trop souvent quand même, car le nombre d'esquives est limité. Enfin, le dernier point important dans un logiciel quel qu'il soit, est la sonorisation. Là encore, aucun reproche à faire à l'égard de Prohibition. Durant tout le jeu, une douce et flagrante musique se fait entendre, en sus des détonations... détonantes des revolvers échauffés.

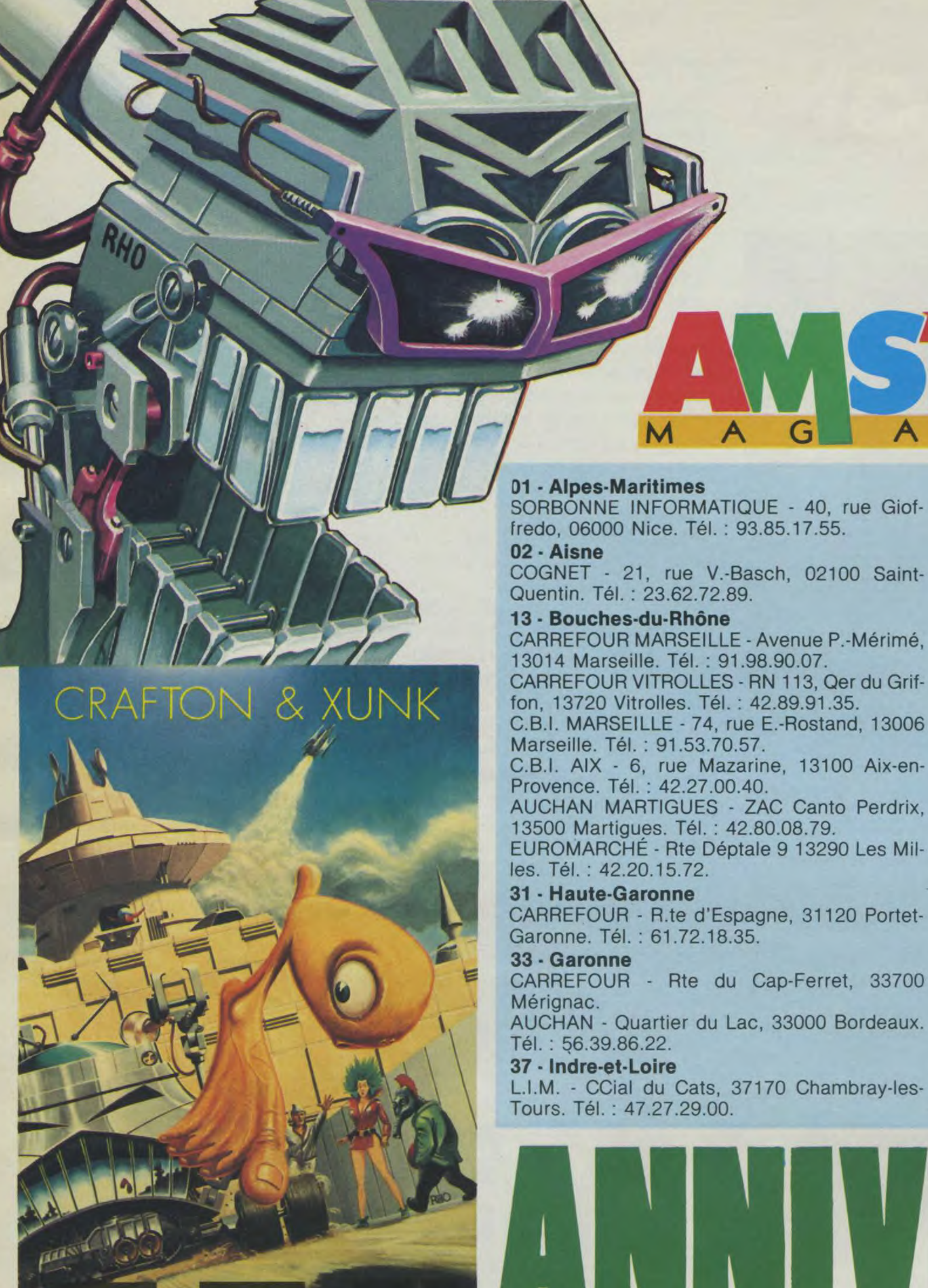
A la fin du jeu, le joueur heureux aura la possibilité d'inscrire son nom dans le tableau récapitulatif des meilleurs du moment. Et là encore, on sent que l'inspiration vient d'ailleurs, puisque cette séquence ressemble à s'y méprendre à celle du jeu "Commando". Encore une anecdote amusante, c'est la dernière, promis-juré-craché : les options possibles (choix des touches de jeu, etc.) défilent en quatre langues différentes : français (bien sûr !), espagnol ("espa", d'accord, mais "gnol", pourquoi ?), allemand et anglais.
En fait, le seul reproche véritable que l'on puisse faire à ce jeu est la monotonie de l'action ; on en est lassé au bout de quelques minutes, faut quand même le faire ! Quoique, après quelques instants, lorsque les lèvres s'écartent pour laisser s'échapper un baillement, on se retrouve soudain dans l'entrée d'un immeuble où trois gardes armés jusqu'aux dents vous attendent pour vous faire la peau, ce qu'ils réussissent fort bien. Dommage qu'ensuite, l'action reprenne depuis le début...



En conclusion, je dirais que voilà un excellent jeu de la part d'Infogrames, sinon le meilleur qu'il ait jamais réalisé sur CPC (bien supérieur en tous cas aux "Passagers du vent" dont la réputation est à mon sens bien usurpée). Que le pimpant éditeur continue sur cette lancée, et je crois que je finirai par conseiller d'acheter ses produits !!! (NDLR : ceci était de l'humour ! Alors vous l'achetez ce jeu, ou on vous fait sauter la cervelle ?)

Stéphane Schreiber

GRA[ND] CONC[OURS] D'[ÉTÉ]



AMSTRAD MAGAZINE

REVENDEURS AGRÉES

01 - Alpes-Maritimes
SORBONNE INFORMATIQUE - 40, rue Gioffredo, 06000 Nice. Tél. : 93.85.17.55.

02 - Aisne
COGNET - 21, rue V.-Basch, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.62.72.89.

13 - Bouches-du-Rhône
CARREFOUR MARSEILLE - Avenue P.-Mérimé, 13014 Marseille. Tél. : 91.98.90.07.
CARREFOUR VITROLLES - RN 113, Qer du Griffon, 13720 Vitrolles. Tél. : 42.89.91.35.
C.B.I. MARSEILLE - 74, rue E.-Rostand, 13006 Marseille. Tél. : 91.53.70.57.
C.B.I. AIX - 6, rue Mazarine, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.00.40.
AUCHAN MARTIGUES - ZAC Canto Perdrix, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.08.79.
EUROMARCHÉ - Rte Déptale 9 13290 Les Milles. Tél. : 42.20.15.72.

31 - Haute-Garonne
CARREFOUR - R.te d'Espagne, 31120 Portet-Garonne. Tél. : 61.72.18.35.

33 - Garonne
CARREFOUR - Rte du Cap-Ferret, 33700 Mérignac.
AUCHAN - Quartier du Lac, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.39.86.22.

37 - Indre-et-Loire
L.I.M. - CCial du Cats, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.27.29.00.

42 - Loire
FRANCE DISQUETTE - 34, rue de la République, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.21.26.28.

45 - Loiret
ASSELINEAU - 13, place Leclerc, 45500 Gien. Tél. : 38.38.06.78.

49 - Maine-et-Loire
CONFORAMA ANJOU - CCal St-Serge, 49000 Angers. Tél. : 41.43.82.15.

51 - Marne
CLE DE SOL - 2, rue de l'Etape, 51100 Reims. Tél. : 26.88.42.90.
CLE DE SOL - 4, rue Lochet, 51000 Chalon-s/Marne. Tél. : 26.64.08.41.

54 - Meurthe-et-Moselle
MAMMOUTH - CCial "La Sapinière", 54520 Laxon. Tél. : 83.98.12.12.

60 - Oise
QUENEUTTE 60 - 60, rue de la République, 60105 Creil. Tél. : 44.25.04.26.
QUENEUTTE 60 - 5, rue du Dr-Gérard, 60000 Beauvais. Tél. : 44.45.12.74.

63 - Puy-de-Dôme
NEYRIAL 2 - 3, boulevard Desaix, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.93.94.38.

ANNIVERSAIR[E]

CRAFTON & XUNK

COUPON-REPONSE

Sur la photo du poster anniversaire "Crafton & Xunk", trois détails sont cachés.
Retirez gratuitement votre poster couleur chez le revendeur ERE INFORMATIQUE le plus proche de chez vous et découvrez-les !
Puis remplissez ce coupon-réponse et envoyez le, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT à :
AMSTRAD MAGAZINE, 5/7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. Grand Concours d'Eté avant le 5.8.87.

BONNE CHANCE !

1) Les trois détails cachés sont : ....

2) QUESTION SUBSIDIAIRE :
Quelle est l'âge de XUNK le podocéphale ?
Réponse : ....

(Vous trouverez la réponse, soit par déduction, soit plus simplement en composant le 36.15, sur le Minitel tapez CRAC J).

3) Merci de nous rajouter les références exactes de votre ordinateur.

Tous les produits ERE INFORMATIQUE sont distribués par :

CABLE

Contact :
Caroline FAUCHILLE
Tél. : (16-78) 03.18.46
Télex : 305 551

AND
OURS
ETE

ERE INFORMATIQUE



ÈRE INFORMATIQUE

67 - Bas-Rhin
MICRO CENTER - CCial "La Place des Halles", 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.31.50.

69 - Rhône
AUCHAN - 69800 St-Priest. Tél. : 78.41.81.18.
LIBRAIRIE DES ÉCOLES - 986, rue Nationale, 69400 Villefranche.

75 - Paris
COCUNUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.55.63.00.
COCONUT - 41, avenue de la G.-de-Armée, 75016 Paris. Tél. : 45.01.67.28.
VIDEO SHOP - 50, rue de Richelieu, 75001 Paris. Tél. : 42.96.93.95.
VIDEO SHOP - 251, boulevard Raspail, 75014 Paris. Tél. : 43.21.54.45.
HYPER-CB - 183, rue St-Charles, 75015 Paris. Tél. : 45.54.39.76.

77 - Seine-et-Marne
LANGUIN GAY - 65, rue du Cdt-Berge, 77100 Meaux. Tél. : 64.34.06.42.
CONTINENT - Rte de Croissy, 77200 Torcy. Tél. : 60.05.90.05.

78 - Yvelines
THOMAS INFORMATIQUE - 153, avenue de la République, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.69.12.
GAMES - CCial Vélizy 2, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél. : 34.65.18.81.

79 - Deux-Sèvres
TECHNIQUE 2000 - 6, avenue de la République, 79000 Niort. Tél. : 49.24.58.95.

81 - Tarn
MICROTHEQUE INFORMATIQUE - 23, rue de la Pte Neuve, 81000 Albi. Tél. : 63.72.54.31.

83 - Var
PHONOLA - CCial "Grand Var", 83160 La Valette. Tél. : 94.75.18.20.

91 - Essonne
MICRO INFORMATIQUE 91 - 15, rue Boursier, 91400 Orsay. Tél. : 64.46.05.85.

93 - Seine-St-Denis
Ets SURPIN - 140, avenue Galliéni, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.90.86.
ORDI PLUS - 7, place Camelinat, 93600 Aulnay-s/Bois. Tél. : 48.68.66.33.

94 - Val-de-Marne
ORDIVIDUEL - 20, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.52.15.
VIDÉO INFORMATIQUE FAMILIALE - 48, avenue du Gal.-Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.93.93.39.

95 - Val-d'Oise
Ets LECOMTE - 31, rue du Gal.-de-Gaulle, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : 34.12.89.31.
AVENA - Sq Columbia, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : 30.30.34.20.

RÈGLEMENT

1 - Jeu-concours sans obligation d'achat.
2 - Sur simple présentation d'une copie d'Amstrad Magazine vous pouvez retirer, gratuitement, le poster couleur (60 × 40) anniversaire Crafton & Xunk auprès d'un des revendeurs agrées ERE INFORMATIQUE.
3 - Chaque copie d'Amstrad Magazine donne droit à un poster.
4 - En répondant exactement aux questions que vous trouverez sur le coupon-réponse, vous pouvez participer à deux tirages au sort :
1er tirage : pour tous ceux qui auront envoyé quatre réponses exactes (3 + la subsidiaire).
2e tirage : pour tous ceux qui auront répondu aux trois questions *sans* répondre à la question subsidiaire.
5 - Les coupons-réponses sont à envoyer à :
AMSTRAD-MAGAZINE
Grand Concours d'Eté
5/7, rue de l'Amiral-Courbet
94160 Saint-Mandé sur carte postale UNIQUEMENT, avant le 5 août 87.
6 - La liste des gagnants sera publiée sur le numéro de septembre d'Amstrad Magazine.
7 - Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

E

PRIX

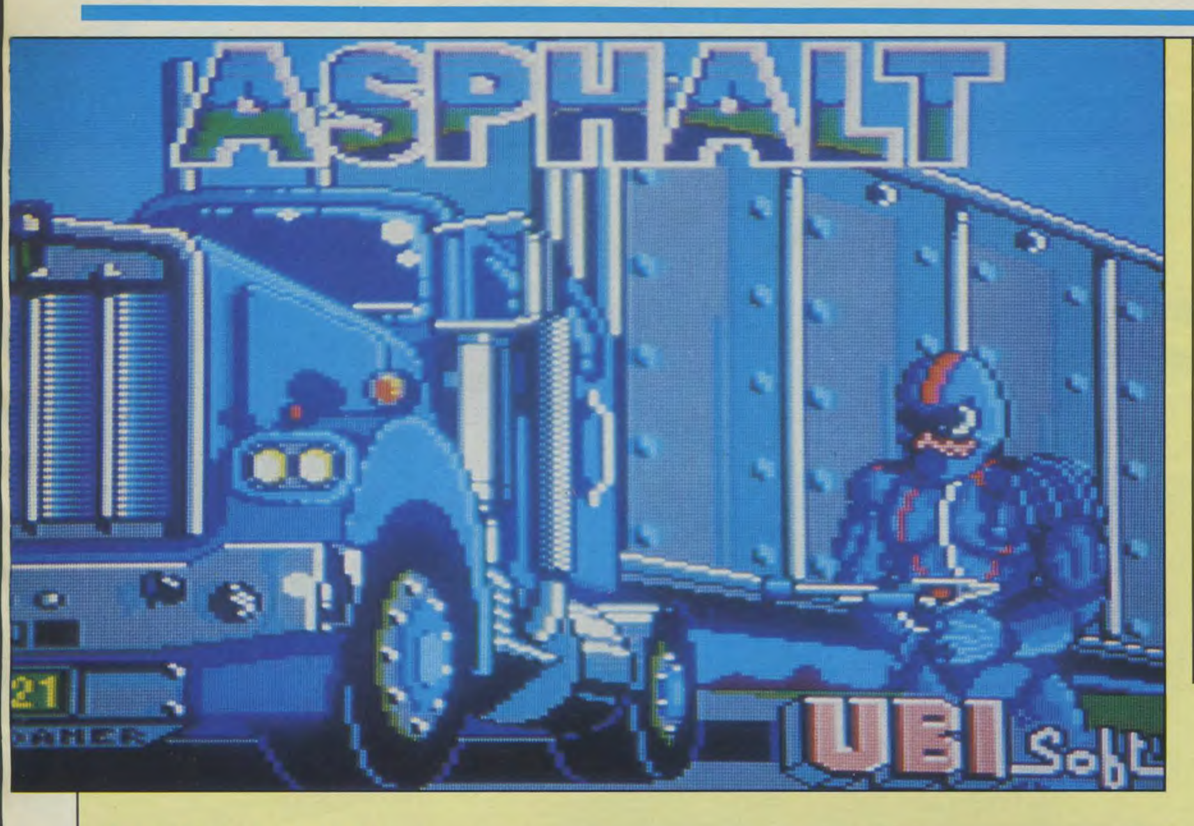
Tirage au sort N° 1

1er Prix : Chaine HI-FI Amstrad CD-2000 + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.
2e Prix : Imprimante Amstrad DMP 2000 + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.
3e Prix : Interface TV pour Amstrad CPC + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.
du 4e au 30e Prix : Joystick Wico "The Boss" + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.
du 31e au 100e Prix : Carte CRAC Club.

Tirage au sort N° 2







Editeur : Ubi soft
Auteur : Gomez-bonan-daher
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★★

Les pirates de la route

"550 bonbonnes de gaz jusqu'à Détroit ? En passant par l'autoroute 14 ? C'est de la folie furieuse ! Vous n'y arriverez jamais !"

Le chef de la police fédérale me prenait pour un fou ou pour un inconscient. Fou, peut-être, mais inconscient, ça sûrement pas ! Je savais mieux que quiconque que l'autoroute 14 était la plus dangereuse depuis que la bande à Nobo s'y était installée en maître absolu. Personne encore n'avait réussi à franchir leurs barrages et l'autoroute devenait un grand champ de bataille où les pirates attaquaient sans pitié tous les camions. Les fusils, petit à petit, laissaient la place aux lance-flammes, mitrailleuses et autres mines. Il fallait relever le défi !

"Ecoutez, Shérif, lui répondis-je en tentant de calmer mon impatience, depuis 1991 la loi me permet d'équiper mon camion en armes. Je ne tiens pas du tout à terminer mon existence en fusée d'artifice. Si on ne leur montre pas de quoi nous sommes capables, ces ordures finiront par mener le pays par le bout du nez et ça, Shérif, je ne le permettrai jamais !

— D'accord, Hutch, calmez-vous. Personne n'est encore arrivé jusqu'à Détroit ! Comprenez-moi, ils sont vraiment terribles !





— J'ai équipé mon camion de tourelles, de lance-flammes et de mines. Je l'ai blindé avec des plaques de 30 mm ! Alors, Shérif, si ces enflures n'y laissent pas des plumes, je ne m'appelle plus Hutch Verminson !"

J'admettais mal que le shérif de cette contrée ait le trouillomètre à zéro. Il ne voulait pas se mouiller dans l'histoire et j'en arrivais à douter de son intégrité. (Un ripoux, voilà tout ce qu'il est !)

Pensais-je à part moi en claquant la porte branlante de son bureau minable de vieux rond de cuir poussiéreux.

Tirez, il en restera toujours quelque chose

Et Hutch Verminson prit l'autoroute 14 en direction de Détroit, enfermé dans la cabine de son camion ou, plutôt, de sa bombe ambulante. La bande à Nobo est encore plus terrible que ne le prétendait le shérif. Des motos, des berlines, des side-cars, tous munis des armes les plus sophistiquées, attaquent sans relâche le pauvre Hutch. Seul son courage pourra anéantir les pirates de la route et lui permettre de franchir leurs barrages. Outre la tourelle armée de M16, le camion de Hutch possède des mines qu'il peut lâcher derrière lui et des lance-flammes sur les côtés. Pour gagner des points et progresser dans le jeu, il faut tirer et encore tirer, mais en choisissant bien ses munitions.

L'autoroute 14

Une autoroute, chacun le sait, est une route toute droite et sans diversité. Il ne s'agit donc pas du tout, dans Asphalt, de négocier des virages, de prendre des routes secondaires, de ralentir ou même d'accélérer. Le joueur ne doit penser qu'à tirer sur ces méchants pillards. Une bonne partie de l'écran nous montre l'autoroute 14 vue d'avion, les herbes folles du bord de la route se déplaçant en scrolling de droite à gauche pour donner l'impression que les véhicules sont en mouvement. Le camion est au centre et le joystick permet de le déplacer latéralement sur la route. Les directions droite et gauche de la manette servent à faire tourner la tourelle au-dessus du camion. La barre d'espacement doit être utilisée pour choisir entre les trois armes offertes. Le haut de l'écran indique les scores des joueurs, le nombre de munitions restantes et, dans un écran de télévision, l'état de notre engin par un petit dessin montrant les endroits de la carlingue touchée par l'ennemie. Le graphisme soigné a du mal à nous faire oublier le manque de diversité.

Patrick Yoann

«J'ai démarré une petite affaire chez moi, sans capital... et je gagne 25 000F supplémentaires»



Pierre Gillot (44 ans) voulait gagner plus d'argent, mais sans travail pénible et sans prendre de risques. Il y est arrivé, facilement, tout en s'amusant.

Enquête de Jean Beaulieu

Savez-vous qu'il est possible de démarrer une petite affaire, sans capital de départ, sans local commercial, en activité complémentaire ? Pierre Gillot de Chaumont vous prouve que l'on peut gagner maintenant 25 000 F supplémentaires, même dans une petite ville et avec un travail très agréable.

Sur cette page vous allez trouver la solution pour une vie plus agréable, sans soucis d'argent. Vous allez voir comment vous pouvez enfin, vous aussi, gagner un revenu supplémentaire, sans investissement et sans risquer un centime. Ne vous imaginez pas que c'est difficile et que vous n'y arriverez pas. Pierre Gillot vous dit : *«Ce que j'ai fait, n'importe qui peut le faire, sans capital, sans connaissances particulières. Et même en ne travaillant que pendant les heures de loisirs».*

Une idée géniale, facile à mettre en place

Les meilleures idées sont toujours les plus simples. Une fois de plus vous pourrez le constater. Et c'est à votre portée, sans aucun doute. Il suffit de faire exactement comme M. Gillot. Il est salarié, mais son travail ne le satisfaisait pas assez. Son rêve, créer une petite affaire pour lui, tout seul. Bien sûr, l'idéal c'était de pouvoir démarrer sans laisser tomber son emploi actuel. Sans connaissances en gestion d'une affaire, il pensait à une idée facile et sûre. Une activité qui permette de gagner à la maison de l'argent supplémentaire, sans contraintes difficiles. Pendant les heures libres. En un mot : un loisir qui rapporte.

Un rêve impossible ?

«Non pas du tout», affirme Pierre Gillot, *«ce n'est pas un rêve. C'est absolument possible. Je vous dis la pure vérité parce que je l'ai prouvé en le faisant moi-même. Et vous pouvez en faire autant.»*

Oui, comme vous à l'instant, Pierre Gillot étudiait en août 1984 un article dans la presse. Pour lui c'était le déclic. Dans l'article, qui paraissait dans le magazine VSD, on parlait de dossiers-études «idées lucratives».

«Au départ, j'étais sceptique», affirme M. Gillot, *«il existe tant d'attrape-nigauds que je me méfiais. Mais je ne courrais aucun risque. Et j'ai finalement demandé un livret. Il avait comme titre «Devenez votre propre patron». C'était entièrement gratuit. Et quelques jours plus tard, quelle surprise ! Je tenais en main un guide complet, d'une trentaine de pages, avec plusieurs dizaines de bonnes idées. Il y en a pour tous les goûts, pour toutes les bourses. Et c'est là que j'ai déniché la mienne. Elle est vraiment bonne. Et pour vous dire, c'était rentable, l'idée m'a fait gagner 25 000 F supplémentaires. Mais ce n'est pas tout :*

Madame Gillot trouve un emploi pour leur fils

«Voyez-vous, nous avons un fils qui a vingt ans. Il ne sait pas encore très bien ce qu'il veut faire dans la vie. Dès le départ de l'activité de mon mari, il s'est montré très intéressé. Alors si nous montons cette petite affaire c'est aussi pour lui. Nous aimerions beaucoup que les supplices du chômage lui soient épargnés.»

Copiez l'idée de Pierre Gillot

- pas besoin de local, démarrez chez vous
- pas besoin de capital de départ, il n'a pas dépensé un centime
- pas besoin d'habiter une grande ville, il habite une ville de 35 000 habitants
- pas besoin de laisser tomber votre travail actuel, quelques heures libres suffisent
- pas besoin de faire un travail pénible et difficile, mais plutôt agréable
- Pierre Gillot exerce un loisir qui lui rapporte 25 000 F.

Maintenant c'est votre tour !

Que vous soyez jeune ou moins jeune, habitant en ville ou à la campagne, salarié ou au chômage, homme ou femme, avec ou sans connaissances particulières, maintenant c'est votre tour. Choisissez comme M. Gillot, parmi toutes ces bonnes idées dans le livret-guide gratuit. Et devenez votre propre patron.

Imaginez-vous ce que vous pourrez faire avec l'argent gagné facilement en plus. N'est-il pas plus agréable de pouvoir dépenser sans compter, de vous permettre des sorties, des voyages, des loisirs agréables. Vous deviendrez aux yeux de vos proches, de vos enfants, de vos amis l'homme ou la femme dont on est fier. Quel plaisir de pouvoir être généreux, de faire des cadeaux et de recevoir en contrepartie amour, reconnaissance et caresses.

Mais attendez, ce n'est pas tout. Il y a mieux encore. Fini les corvées du salarié soumis. Vous organisez vous-même votre journée. Vous choisissez l'heure où vous voulez vous lever. Et si vous avez envie de faire la grasse matinée en milieu de semaine, personne ne vous en empêchera. Ce ne sont que quelques avantages. En tant que votre propre patron, vous pouvez profiter de bien d'autres privilèges.

Veuillez accepter cette offre unique et gratuite

Oui, acceptez de recevoir à titre entièrement gratuit le livret-gratuit «Devenez votre propre patron». Il contient des dizaines d'affaires lucratives à exploiter par vous. De nombreux organismes en France et à l'étranger ont participé à la recherche et au contrôle de toutes les idées révélées. Le guide a été édité afin de soutenir les efforts du gouvernement pour la création d'entreprise. C'est votre chance aujourd'hui. Demandez votre exemplaire de suite avant que le tirage ne soit épuisé.

Garantie

«Le livret-guide «Devenez votre propre patron» est absolument gratuit pour vous».

Découpez tout simplement le coupon ci-dessous et retournez-le dès aujourd'hui à l'adresse indiquée. Pour faire encore plus vite et si vous êtes pressé, téléphonez au n° vert 05 22 22 00, l'appel est gratuit.

Organisme éditeur : Selz S.A., 1 place du Lycée, B.P. 266, 68005 COLMAR Cedex.

AMS 06/87

Coupon pour un guide gratuit

Je désire recevoir gratuitement votre guide «Devenez votre propre patron». Il est clair que cette offre ne m'engage à rien.

Voici mon adresse : ☐ Mme ☐ Mlle ☐ M

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code postal : ....

Ville : ....

A remplir en lettres d'imprimerie. Editions SELZ S.A. 1, place du Lycée B.P. 266 - 68005 Colmar Cedex 1 AMM70106

AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES!*

OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT **115 F**
RIDER + STREET HAWK
+ MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N° 2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT **115 F**
FOX + KONAMI'S GOLF
PACK FIL N° 2 + THE GREAT
ESCAPE+REVOLUTION **139 F**
+ CAULDRON 2 + SORCERY
ENSEMBLE GREMLIN
+ AVENGER **115 F**
+ TRAILBLAZER
+ FUTUR KNIGHT
LES EXCLUSIFS N° 1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN **120 F**
+ XEVIOUS + TOP GUN
ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 **125 F**
+ GREEN BERET
HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD **95 F**
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR
ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **115 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS
HIT PACK 1 + COMMANDO
+ BOMBJACK **95 F**
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING
LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER **149 F**
+ 3D FIGHT
LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5e AXE **149 F**
LORICIEL HIT 3
+ TONY TRUAND + AIGLE D'OR
+ EMPIRE **149 F**
MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE **95 F**
+ STARION + RED HAWK
KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **95 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER + RAMBO
+ FIGHTER PILOT **95 F**
AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ RAID + ALIEN 8 **95 F**
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ GUNFRIGHT **139 F**
+ V!... VISITEURS
AMSTRAD ACADEMY NF
+ BRUCE LEE + ZORRO **95 F**
+ BOUNTY BOB STR BACK
+ DAMBUSTERS
THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **95 F**
+ MATCH DAY (Foot)
THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **95 F**
+ SABRE WULF + JET SET WILLY

NOUVEAUTES!*

BARBARIAN NF	95 F
BEST OF 3D NF	95 F
BLACK MAGIC NF	95 F
BUBBLER NF	95 F
FIST 2NF	95 F
FLASH NF	139 F
GUNSLINGERNF	95 F
KILLED UNTIL DEAD NF	95 F
KYA NF	139 F
LES PASSAGERS du vent 2NF	285 F
LEVIATHANNF	95 F
MANHATTANNF	125 F
MARIO BROTHERSNF	89 F
MASTERS OF UNIVERSENF	95 F
METRO CROSSNF	95 F
MUTANTSNF	89 F
NINJA NF	95 F
PAPER BOYNF	89 F
PSI15 TRADING CPYNF	95 F
QUARTET NF	95 F
RANA RAMANF	89 F
RELIEF ACTION NF	155 F
ROAD RUNNER NF	95 F
SAIGONNF	95 F
SAMOURAI TRILOGYNF	89 F
SHAOLIN' ROADNF	99 F
SARACENNF	89 F
SLAP FLIGHTNF	89 F
STAR RAIDERNF	95 F
SUPER SOCCERNF	89 F
TAI PANNF	89 F
TEMPLIERS D'ORVENNF	169 F
THE SENTINELNF	89 F
TRIVIAL PURSUITNF	175 F
WONDERBOY NF	95 F

PROMO 45 F

FRANKIE GOES TO HWD
JEUX SANS FRONTIERES
WORLD CUP 86
BOUTY BOBNF
BRUCE LEENF
KNIGHT LORENF
NIGHT SHADENF
RAIDNF

HIT PARADE

ACE OF ACESNF	89 F
ARMY MOVES NF	89 F
AU REVOIR MONTY NF	98 F
ARKANOIDNF	89 F
ASPHALTNF	115 F
BOMBJACK 2NF	89 F
3D GRAND PRIXNF	89 F
BREAKTHRUNF	89 F
COBRANF	85 F
CRYSTAL CASTLENF	95 F
DONKEY KONGNF	89 F
ENDURO NF	95 F
EXPRESS RAIDERNF	95 F
FUTURE KNIGHTNF	95 F
HMS COBRANF	259 F
GAUNTLETNF	95 F
HEAD OVER HEALS NF	89 F
IKARI WARRIORNF	85 F
INFILTRATORNF	95 F
KRAKOUT NF	89 F
LEADERBOARD (GOLF)NF	89 F
MARTIANOIDS NF	95 F
MEURTRES EN SERIESNF	259 F

HIT PARADE

MONOPOLY FR	175 F
NEMESIS NF	89 F
SABOTEUR NF	95 F
SAPIENSNF	125 F
SCALEXTRICNF	119 F
SIGMA NF	95 F
SHORT CIRCUITNF	89 F
SCRABBLE FRNF	175 F
SILENT SERVICENF	89 F
SUPER CYCLENF	89 F
SPACE HARRIERNF	89 F
TENTH FRAMENF	89 F
TERRA CRESTANF	85 F
TOP GUNNF	85 F
TT RACERNF	89 F
UCHI MATA JUDONF	89 F
ZOX 2099NF	125 F
WINTER GAMESNF	95 F
WORLD GAMES NF	95 F
XEVIOUSNF	89 F
YE AR KUNG FU 2NF	89 F

ACROJETNF	89 F
AMERICA'S CUPNF	89 F
ATHLETESNF	135 F
AVENGERNF	95 F
Aventures JACK BURTON NF	95 F
AFFAIRE SYDNEYNF	145 F
ASTERIXNF	95 F
BACTRONNF	125 F
BATAILLE d'AngleterreNF	110 F
BATAILLE pour MidwayNF	110 F
BAT MANNF	85 F
BIGGLESNF	95 F
BIG FOUR NF	115 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
DESPOTIK DESIGN NF	120 F

DRAGON'S LAIR 2 NF	89 F
CAULDRONNF	79 F
CONTAMINATIONNF	110 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
DANDYNF	95 F
DEEPER DUNGEONSNF	95 F
DESERT FOXNF	89 F
ELECTRAGLIDENF	89 F
ELEVATOR ACTION NF	89 F
GALVANNF	85 F
GESTE D'ARTILLACNF	245 F
GRAND PRIX 500 CC NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
HIGHLANDERNF	85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INTERNATL KARATENF	95 F
IMPOSSABALL NF	89 F
JAIBREAKNF	85 F
KNIGHT GAMESNF	85 F
KNIGHT RIDERNF	85 F
KONAMI'S GOLFNF	89 F
KUNG FU MASTERNF	89 F
Les Pyramides d'Atlantis NF	139 F
LEGEND OF KAGE NF	85 F
LIGHT FORCENF	89 F
MACADAM BUMPERNF	120 F
MARACAIBONF	125 F
M'ENFIN NF	135 F
1001 BC NF	120 F
MGTN F	129 F
MIAMI VICENF	85 F
MISSION ELEVATORNF	89 F
MOVIENF	89 F
NEXUSNF	95 F
PACIFICNF	110 F
SIREET HAWKNF	85 F
SKYFOXNF	95 F
STRYFE NF	135 F
STRIKE FORCE HARRIERNF	95 F
TARZANNF	89 F
THAI BOXINGNF	85 F
THE GREAT ESCAPENF	89 F
THE GOONIES NF	99 F
THANATOSNF	89 F
THEATRE EUROPENF	110 F
THE WAY OF THE TIGERNF	95 F
TOBROUCKNF	119 F
TOMAHAWKNF	95 F
ZORRONF	95 F
V!!NF	89 F

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

EN JUIN FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

LES MICROMANES CÂBLÉS

savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h

TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615



BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

HOLLYWOOD STAR
9, Bd Joseph Garnier
06000 NICE

*** NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES : 99 F

INCROYABLE !

LES EXCLUSIFS N° 1 + LEADERBOARD + TAI PAN + XEVIOUS + TOP GUN **160 F**

OCEAN ALL STAR HITS + TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE **145 F**

AMSTRAD GOLD HITS N° 2 + BREAKTHRU + THE GOONIES + AVENGER + DESERT FOX + KONAMI'S GOLF **145 F**

PACK FIL N° 2 + THE GREAT ESCAPE + REVOLUTION + CAULDRON 2 + SORCERY **189 F**

ALBUM MELBOURNE NF + RED HAWK + ROCK N WRESTLE + STARION + LANCELOT **145 F**

ALBUM GREMLIN + THE WAY OF THE TIGER + BEACH HEAD 2 + BARRY MAC GUIGAN BOX + RESCUE ON FRACTALUS **145 F**

HIT PACK 1 NF + COMMANDO + BOMJACK + AIR WOLF + FRANCK BRUNO BOXING **145 F**

LORICIEL HIT 1 + RALLY 2 + INFERNAL RUNNER + 3D FIGHT **179 F**

LORICIEL HIT 2 + FOOT + TENNIS + 5e AXE **179 F**

LORICIEL HIT 3 + Tony Truand + Aigle d'Or + Empire **179 F**

KONAMIS GREATEST HITS NF + GREEN BERET + PING PONG + HYPERSPORTS + Ye ar Kung Fu **145 F**

THEY SOLD A MILLION N°3 NF + KUNG FU MASTER + GHOSTBUSTER + RAMBO + FIGHTER PILOT **145 F**

AMSTRAD-GOLD HITS NF + BEACH HEAD 2 + SUPER TEST DECATHLON + RAID + ALIEN 8 **145 F**

ALBUM FIL NF + THE WAY OF THE TIGER + V!... VISITEURS + GUNFRIGHT **195 F**

THEY SOLD A MILLION N°2 NF + BRUCE LEE + MATCH POINT (Tennis) + KNIGHT LORE + MATCH DAY (Foot) **145 F**

THEY SOLD A MILLION N°1 NF + BEACH HEAD + DECATHLON + SABRE WULF + JET SET WILLY **145 F**

PROMO 75 F

BRUCE LEE
HYPERSPORT
MOVIE
WORLD CUP 86

NOUVEAUTES !*

- BARBARIAN NF .... 135 F
- BEST OF 3D NF .... 145 F
- BIG BAND NF .... 195 F
- BLACK MAGIC NF .... 145 F
- BUBBLER NF .... 145 F
- FIST 2 NF .... 145 F
- FLASH NF .... 195 F
- GUNSLINGER NF .... 145 F
- KILLED UNTIL DEAD NF .... 145 F
- KYA NF .... 195 F
- LE PASSAGER DU TEMPS NF .... 195 F
- LE PACTE NF .... 199 F
- LES PASSAGERS du vent NF .... 285 F
- LEVIATHAN NF .... 145 F
- MARIO BROTHERS NF .... 145 F
- MASTERS OF UNIVERSE NF .... 145 F
- METRO CROSS NF .... 145 F
- MUTANTS NF .... 145 F
- NINJA NF .... 145 F
- PAPER BOY NF .... 135 F
- PROHIBITION NF .... 195 F
- QUARTET NF .... 145 F
- RANA RAMA NF .... 145 F
- RELIEF ACTION NF .... 195 F
- ROAD RUNNER NF .... 145 F
- SAIGON NF .... 145 F
- SAMOURAI TRILOGY NF .... 145 F
- SARACEN NF .... 145 F
- SHAOLIN'S ROAD NF .... 165 F
- STAR RAIDER 2 NF .... 145 F
- SUPER SOCCER NF .... 145 F
- TAI PAN NF .... 145 F
- TEMPLE OF TERROR NF .... 135 F
- THE SENTINEL NF .... 145 F
- TOBROUCK NF .... 169 F
- TRIVIAL PURSUIT NF .... 229 F
- WONDERBOY NF .... 145 F

HIT PARADE

- ACE OF AGES NF .... 145 F
- ARCHONOID NF .... 145 F
- ARMY MOVES NF .... 145 F
- ASPHALT NF .... 165 F
- AU REVOIR MONTY NF .... 145 F
- BOB WINNER NF .... 169 F
- BOMBJACK 2 NF .... 139 F
- 3D GRAND PRIX .... 140 F
- BREAKTHRU NF .... 139 F
- COBRA NF .... 139 F
- CRYSTAL CASTLE NF .... 145 F
- DEEPER DUNGEONS NF .... 145 F
- ENDURO RACER NF .... 145 F
- EXPRESS RAIDER NF .... 145 F
- FER ET FLAMME NF .... 249 F
- FUTURE KNIGHT NF .... 145 F
- GAUNTLET NF .... 145 F
- GRAND PRIX 500 CC NF .... 169 F
- HEAD OVER HEALS NF .... 145 F
- HMS COBRA NF .... 299 F
- IKARI WARRIOR NF .... 139 F
- INFILTRATOR NF .... 139 F
- KNIGHT RIDER NF .... 135 F
- KONAMI'S GOLF NF .... 135 F

HIT PARADE

- KRAKOUT NF .... 145 F
- LEADER BOARD NF .... 139 F
- LIGHT FORCE NF .... 139 F
- MANHATTAN 95 NF .... 149 F
- MARTIANOIDS NF .... 145 F
- MIAMI VICE NF .... 139 F
- MEURTRES EN SERIES NF .... 299 F
- MONOPOLY FR NF .... 245 F
- NEMESIS NF .... 145 F
- SAPIENS NF .... 169 F
- SCALEXTRIC NF .... 245 F
- SCRAM 2 NF .... 165 F
- SCRABBLE FR NF .... 220 F
- SCRAM NF .... 165 F
- SHORT CIRCUIT NF .... 145 F
- SIGMA 7 NF .... 145 F
- SILENT SERVICE NF .... 139 F
- SUPER CYCLE NF .... 139 F
- SPACE HARRIER NF .... 139 F
- TEMPLIERS D'ORVEN NF .... 199 F
- TENTH FRAME NF .... 145 F
- THE GREAT ESCAPE NF .... 145 F
- TOP GUN NF .... 139 F
- TOP SECRET NF .... 220 F
- TRAILBLAZER NF .... 139 F
- TT RACERS NF .... 145 F
- UCHI MATA JUDO NF .... 135 F
- WINTER GAMES NF .... 145 F
- WORLD GAMES NF .... 145 F
- XEVIOUS NF .... 139 F
- YE AR KUNG FU II NF .... 139 F
- ZOMBI NF .... 165 F
- ZOX 2099 NF .... 175 F

- 1001 BC NF .... 165 F
- ACROJET NF .... 145 F
- ACE OF ACES NF .... 145 F
- ANTIRIAD NF .... 129 F
- AFFAIRE SYDNEY NF .... 195 F
- ASTERIX NF .... 149 F
- ATHLETES NF .... 175 F
- AVENGER NF .... 145 F
- BACTRON NF .... 169 F
- BATAILLE d'Angleterre NF .... 195 F
- BATAILLE pour Midway NF .... 195 F
- BAT MAN NF .... 130 F
- BILLY LA BANLIEUE NF .... 179 F
- CAULDRON 2 NF .... 130 F
- CRAFTON ET XUNK NF .... 165 F
- CONTAMINATION NF .... 190 F
- DEMAIN HOLOCAUSTE NF .... 245 F
- DESPOTIK DESIGN NF .... 175 F
- DRAGON' LAIR 2 NF .... 145 F
- GHOST N GOBBELINS NF .... 139 F
- HARRY ET HARRY NF .... 169 F
- IMPOSSIBLE MISSION NF .... 145 F
- IMPOSSABALL NF .... 145 F

- JAIBREAK NF .... 145 F
- Les Pyramides de l'Atlantis NF .... 169 F
- Les PASSAGERS du VENT NF .... 295 F
- MACADAM BUMPER NF .... 175 F
- MARACAIBO NF .... 169 F
- MASQUE NF .... 179 F
- M'ENFIN NF .... 179 F
- NEXUS NF .... 145 F
- PACIFIC NF NF .... 139 F
- REVOLUTION NF .... 139 F
- SCOTT WINDER NF .... 225 F
- SKYFOX NF .... 145 F
- STIKE FORCE HARRIER NF .... 129 F
- STRYFE NF .... 195 F
- TARZAN NF .... 145 F
- THAI BOXING NF .... 129 F
- THEATRE EUROPE NF .... 185 F
- THE WAY OF THE TIGER NF .... 120 F
- TOMAHAWK NF .... 145 F

NOUVEAU PC 1512

PC HITS + TOP GUN + THE GREAT ESCAPE + THE DAMBUSTERS + STRIP POKER **245 F**

- ALTERNATE REALITY NF .... 195 F
- BOB WINNER NF .... 220 F
- BRUCE LEE NF .... 195 F
- DESTROYER NF .... 245 F
- ECHECS 3D NF .... 195 F
- F15 STRIKE EAGLE NF .... 195 F
- GAUNTLET NF .... 195 F
- GRAND PRIX 500 CC NF .... 195 F
- HACKER NF .... 195 F
- HISTOIRE D'OR NF .... 235 F
- INFILTRATOR NF .... 195 F
- LES PASSAGERS du vent NF .... 285 F
- MASTERS OF UNIVERS NF .... 195 F
- MGT NF .... 195 F
- MOVIE MONSTER NF .... 245 F
- PCA MAN + DIG DUG + MR DO NF .... 195 F
- PSI 5 TRADING company NF .... 195 F
- SCRABBLE NF .... 245 F
- SHANGAI NF .... 195 F
- SILENT SERVICE NF .... 225 F
- SOLO FLIGHT NF .... 195 F
- STRIP POKER NF .... 195 F
- SUBBATTLE Simulator NF .... 225 F
- SUPER TENNIS NF .... 195 F
- SUMMER GAMES II NF .... 195 F
- SWORLD SAMOURAI NF .... 195 F
- TAI PAN NF .... 145 F
- THE DAMBUSTERS NF .... 195 F
- TOP SECRET NF .... 229 F
- ULTIMA 3 NF .... 195 F
- WINTER GAMES NF .... 195 F
- WORLD GAMES NF .... 245 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ *Signature* ________

Reglement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)*

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI-ST *Numéro de membre*

AMS 06/87

DESPOTIK DESIGN

Editeur : Ere Informatique
Auteurs : Philippe Taupin & Michel Rho
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciaton : ★★★★
Originalité : ★★★

Le centre du monde (nouvelle adresse : 5/7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé) abrite comme vous le savez, un important complexe robotisé de bio-génétique, chargé de produire industriellement ce chef-d'œuvre chromosomique que sont les cellules "B.L.E.R.O.". Ces éléments constitutifs de la plupart de nos concitoyens (être spéciaux surnommés de ce fait et affectueusement "blaireaux"), font de ceux-ci les gens délicieux que nous connaissons : électeurs dociles et travailleurs infatigables, aimant le foot, Sabatier et parfois même les ordinateurs Amstrad, c'est tout dire...
Or, depuis peu, ce centre ultra-moderne d'une importance capitale, est à la merci d'un redoutable terroriste féru d'informatique, disposant d'une armada de robots dévoués corps et circuits à leur maître diabolique. Ce monstre de malveillance a reprogrammé tout le fourbi, en nourrissant l'espoir insensé que les cellules ainsi contrefaites, engendreraient des êtres individualistes et associaux, dotés d'une clairvoyance et d'une acuïté intellectuelle inconnues jusqu'alors. Il va sans dire que de telles créatures (dont nous avons, hélas, déjà décelé l'existence), risquent par leur singularité, de remettre en cause les fondements essentiels de notre douce société. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à détruire les pigistes, heu, les robots indésirables qui œuvrent au 5/7, rue de l'Amiral-Courbet et de reprogrammer les éléments buggés du vaste laboratoire, afin que celui-ci rediffuse à travers le monde, la semence de cette affligeante béatitude ô combien rassurante, qui fait la joie de nos chers politiciens. Naturellement, si vous étiez capturés, le département d'Etat nierait avoir eu connaissance de vos agissements. Ce magazine s'autodétruira dans les cinq secondes, bonne chance.

Dans les décors d'une finesse extrême délicieusement colorés, grouillants d'une vie automatique passablement hostile, vous évoluez aux commandes d'un petit véhicule orangé, nanti à l'occasion d'une "thermobille à rebonds", arme privilégiée contre les robots qui hantent le secteur. Il convient de réaiguiller les modules porteurs de cellules, en modifiant l'agencement des flèches qui parsèment le parcours. Ces dernières en effet, ont une fâcheuse tendance à orienter les modules vers les portes rouges (portes du mal communiste, du genre CGT et Tchernobyl), alors que lesdits modules devraient normalement se diriger vers les portes vertes, qui sont, comme chacun le sait, les portes de la vie écologique et démocratique. La néo-vectorisation qui s'impose, est rendue possible via une clé magnétique permettant le déverrouillage des flèches perverses, dont certaines verront leur sens inversé par l'emploi "d'inverseurs".
Inutile de vous cacher plus longtemps l'existence exubérante d'une multitude de joyeux drilles tels que : champignon, garde rouge (évidemment) et voiture jaune, chargés de vous pomper l'air et l'énergie. A noter la présence de "grilles-pains versatiles" qui retournent leur veste en-dessous d'un quota énergétique et de "robots réparateurs" offrant dans certains cas leurs services contre une énergie modique.
La collaboration exceptionnelle du talentueux Philippe Taupin et du graphiste inspiré qu'est Michel Rho, nous vaut ici une œuvre de grande classe qui, à n'en pas douter, brillera éternellement au firmament du logiciel de qualité (LDB spécial "pige") (*).

Jean-Claude Paulin

(*) LDB = Langue De Bois.

THANATOS

Éditeur : Durell
Auteur : M. Richardson
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★



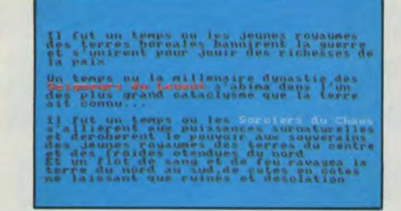
Le dieu de la mort

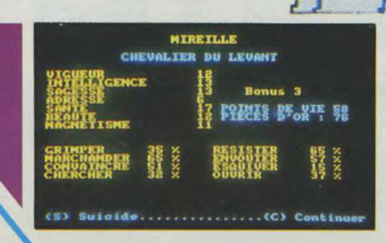
Fils de la nuit et frère d'Hipnos, Thanatos est le dieu de la mort, dans la mythologie grecque. Ceux qui l'apprennent se coucheront, ce soir, un petit peu plus intelligents qu'ils ne se sont levés ce matin !

Et vous voilà Dragon. Un beau grand dragon vert qui vole, crache le feu, emporte les méchants guerriers avec ses grosses pattes pleines de griffes et transporte les jolies jeunes filles sur son dos. Que doit faire ce gentil dragon ? Après avoir trouvé la jeune fille parmi des guerriers, dans le premier château, vous devez atterrir pour que cette dernière puisse monter sur votre dos. Ensuite, vous vous dirigez vers le deuxième château pour y ramasser le livre des sortilèges. Enfin, dans le dernier château, vous trouverez le chaudron et la fille pourra jeter des sorts. Ne croyez surtout pas que ce soit trop simple et sans intérêt. Selon le niveau choisi (il y en a huit), vous serez plus ou moins attaqué par des ennemis de toutes sortes : guerriers, oiseaux, gros insectes, chutes de pierres, etc. Votre palpitant se met alors à battre anormalement et, si vous n'y prenez pas garde, c'est la mort certaine. Pour parer à ces inconvénients et permettre à votre cœur de recouvrer un rythme normal, posez-vous et attendez. Crachez le feu tant que vous le désirez, mais sachez qu'il vous faudra trouver des sorcières pour alimenter le foyer !

Une excellente animation

THANATOS est tout à fait réussi. Le dragon est de bonne taille, bien dessiné et bouge admirablement. Des battements d'ailes aux balancements de queue en passant par le cracher de flammes, tous les mouvements de l'animal sont souples. C'est là qu'intervient la magie des jeux vidéos : quand votre personnage prend vie sur votre écran et existe par lui-même à ce point, vous y croyez.





FAIAL

Éditeur : Excalibur
Genre : jeu de rôle
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★
Originalité : ★★

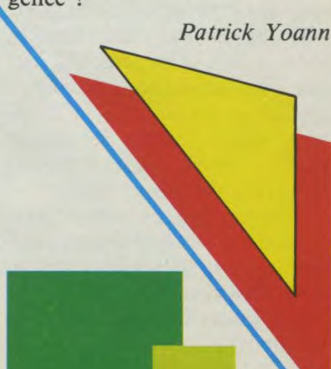
Le chevalier du levant

En lisant, relisant et relisant encore les deux premières pages écran, vous commencerez à comprendre la situation. Il y a très longtemps, les "Sorciers du Chaos", alliés aux puissances surnaturelles, mirent la main sur tous les royaumes des terres du Centre et du Nord. On ne vit partout que feu et sang. En un mot, ce fut la pagaille. Que devint la dynastie des Seigneurs du Levant ? Il faut bien le dire, mis à part un dernier chevalier, il n'en resta rien. Mais ce chevalier, sans peur et sans reproche, se réfugia dans le royaume de Kazaar et mit son épée au service du régent. Malheureusement, des dragons noirs sont arrivés pour cracher le feu, jeter de l'acide et le pauvre chevalier mourut. C'est alors que vous êtes arrivé, tel Zorro, pour récupérer sa "Soulsaper". Et vous voilà prêt à vivre des aventures passionnantes dans tous les royaumes du Grand Royaume. FAIAL est un jeu de rôle tel que vous pouvez en vivre avec les livres de la collection "Folio Junior". Devant une situation définie, vous choisissez une voie parmi trois ou quatre et l'aventure se poursuit avec combats, énigmes et rencontres de toutes sortes. La gestion des pages et des dés est beaucoup plus commode avec l'ordinateur qu'avec le livre et, par conséquent, vous pouvez entrer dans l'aventure plus facilement. Pour plagier la collection déjà citée, on pourrait dire : "Un logiciel dont VOUS êtes le héros".

Beaucoup de textes

FAIAL est composé de quatre vingt dix pour cent de textes et dix pour cent de graphisme. Ce qui est tout à fait normal pour un jeu de rôle. Les combats sont bien gérés et beaucoup plus agréables à suivre qu'avec un livre. Hélas ! Autant les graphismes sont bien réalisés, autant l'affichage du texte est complètement bâclé. Les mots sont coupés à n'importe quel endroit ou collés les uns aux autres, les accents sont absents et les phrases affichées de manière anarchique. Pourquoi tant de négligence ?

Patrick Yoann



COMMENT EXPLOITER TOUTES LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE AMSTRAD CPC 464/664/6128



BON DE COMMANDE PRIVILÉGIÉ

à retourner dès aujourd'hui sous enveloppe non affranchie aux
EDITIONS WEKA - libres-réponses n°2581 - 75 75581 PARIS Cedex 12

OUI, je souhaite profiter avant le 30 juin 1987 de votre prix spécial de souscription et je vous demande de m'envoyer, dès sa parution, l'ouvrage "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464 / 664 / 6128".
(Un classeur à feuillet mobiles, grand format 21 x 29,7 cm, 400 pages. Mise à jour : 150 pages 215 F TTC, service annulable sur simple demande.)
375 F TTC* au lieu de 450 F TTC (offre valable jusqu'au 30 juin 1987).

Veuillez trouver ci-joint le règlement de 375 F TTC*, correspondant au montant de ma souscription.

NOM ____________________

PRENOM ____________________

ADRESSE ____________________

____

CODE POSTAL ____________________

VILLE ____________________

Téléphone ____________________

Date ____________ Signature

Demandez votre exemplaire aujourd'hui-même.

*Prix port inclus, valable jusqu'au 30 juin 1987.

AM 732201

PROFITEZ DU PRIX DE SOUSCRIPTION ET ECONOMISEZ 17 % 375 F au lieu de 450 F

Ne perdez pas de temps, ce prix de souscription s'arrête le 30 juin 1987. Remplissez et renvoyez votre bon de commande aujourd'hui-même, accompagné de votre règlement. Vous êtes ainsi assuré de réaliser une économie de 17 %.

Utilisez à fond toutes les possibilités de votre

AMSTRAD

4 BONNES RAISONS DE COMMANDER MAINTENANT



- Vous bénéficiez d'une réduction de 75 F, soit 17 % d'économies.

- Vous utiliserez à fond toutes les possibilités de votre Amstrad.

- Vous serez régulièrement tenu au courant des nouveautés.

- Vous êtes couvert par la garantie "Satisfait ou Remboursé".

OFFRE SPÉCIALE DE SOUSCRIPTION

jusqu'au 30 juin 1987

375 F

seulement au lieu de 450 F, soit 17 % d'économies

LA GARANTIE WEKA : SATISFAIT OU REMBOURSÉ

- 1 - "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464 / 664 / 6128" bénéficie de la formule WEKA : "satisfait ou remboursé". Cette possibilité vous est garantie pour un délai de 15 jours à partir de la réception de l'ouvrage. Si au vu de votre ouvrage, vous estimez qu'il ne correspond pas complètement à votre attente, vous conservez la possibilité de le retourner aux Editions WEKA et d'être alors intégralement remboursé.
- 2 - La même garantie vous est consentie pour les envois de compléments et mises à jour. Vous pouvez les interrompre à tous moments, sur simple demande écrite ou retourner toute mise à jour ou complément qui ne vous satisferait pas dans un délai de 15 jours après réception.



MICRO-PROGRAMME 5

82-84, Bd des Batignolles 75017 Paris - Metro VILLIERS
Tél. 42.93.24.58

Ouvert du mardi au samedi inclus de 10h à 13h30 et de 14h30 à 19h.

CHOISISSEZ VOTRE CONFIGURATION

Ordinateur de votre choix seul ou avec une imprimante
Imprimante de votre choix seule ou avec un ordinateur

1 - VOTRE ORDINATEUR

Matériel AMSTRAD

1) **CPC 464** monochrome 1990 F TTC
2) **CPC 464** couleur . . . . . 2990 F TTC
3) **CPC 6128** monochrome . 2990 F TTC
4) **CPC 6128** couleur . . . . . 3990 F TTC

CADEAU 1 manette de jeux + 4 jeux

5) **PC 1512** monochrome **SD** . . . . 5920 F TTC
6) **PC 1512** monochrome **DD** . . . . 7450 F TTC
7) **PC 1512** couleur **SD** . . 8170 F TTC
8) **PC 1512** couleur **DD** . . 9700 F TTC
9) **PC 1512** monochrome **HD** 10 méga octets . . . . . . 10420 F TTC
10) **PC 1512** couleur **HD** 10 méga octets . . . . . . 12670 F TTC
11) **PC 1512** monochrome **HD** 20 méga octets . . . . . . 11840 F TTC
12) **PC 1512** couleur **HD** 20 méga octets . . . . . . 14100 F TTC

CADEAU 10 DISQUETTES
OFFRE LIMITÉE

Matériel EINSTEIN

13) **EINSTEIN SD** monochrome . . . . 1990 F TTC
14) **EINSTEIN DD** monochrome . . . . 2990 F TTC
15) **EINSTEIN SD** couleur . . . . 2990 F TTC
16) **EINSTEIN HD** couleur . . . . 3990 F TTC

2 - VOTRE IMPRIMANTE

17) **EP 80 +**
Prix généralement constaté ~~3700 F TTC~~ — Prix sans ordinateur 1490 F TTC — Prix avec ordinateur 1000 F TTC

18) **DELTA 10**
Prix généralement constaté ~~5900 F TTC~~
Prix sans ordinateur 1990 F TTC
Prix avec ordinateur 1690 F TTC



19) **DELTA 15**
Prix généralement constaté ~~6900 F TTC~~ — Prix sans ordinateur 2490 F TTC — Prix avec ordinateur 1990 F TTC

Téléphonez-nous pour les affaires du mois !

20) **RADIX 10**
Prix généralement constaté ~~7200 F TTC~~
Prix sans ordinateur 2990 F TTC
Prix avec ordinateur 2190 F TTC

21) **RADIX 10I**
Prix généralement constaté ~~7500 F TTC~~
Prix sans ordinateur 3990 F TTC
Prix avec ordinateur 2990 F TTC



22) **OKI 83 A**
Prix généralement constaté ~~4900 F TTC~~
Prix sans ordinateur 1990 F TTC
Prix avec ordinateur 1690 F TTC

23) **CORDON IMPRIMANTE** Prix avec / sans ordinateur 150 F TTC

PEPIPHERIQUES / ACCESSOIRES

LECTEURS DE DISQUETTES

DDI 1 . . . . 1990 F TTC
FD 1 . . . . 1590 F TTC
FD 2 (pour 8256) . . . . 1660 F TTC
JASMIN 5'' 1/4 AM 5D . . . . 1699 F TTC
+ CORDON DE RACCORDEMENT . . . . 150 F TTC

EXTENSION MEMOIRE

EXTENSION MEMOIRE 64 K - 464/664 . . . . . . 396 F TTC
EXTENSION MEMOIRE 256 K - 464/664 . . . . . . 891 F TTC
EXTENSION MEMOIRE 256 K - 6128 . . . . . . 891 F TTC
HORLOGE TEMPS REEL PCW 8256/8512 . . . . 470 F TTC
INTERFACE PROGRAMMABLE POUR JOYSTICK AVEC SYNTHETISEUR DE SON PCW 8256/8512. 448 F TTC
INTERFACE PROGRAMMABLE POUR JOYSTICK POUR PCW 8256/8512. . . . . 235 F TTC

BON DE COMMANDE A NOUS ADRESSER :

AMS 23

NOM : ____________ Prénom : ____________
Adresse : ____________
Ville : ____________ Code Postal : ____________
Je vous commande : Ordinateur : __ N° : __ Prix : __ F
Imprimante : __ N° : __ Prix : __ F
+ Cordon. . . . . . N° : 23. . . . . . 150 F
Port en sus : ____________ F
TOTAL TTC : ____________ F
Port : Ordinateur = 160 F - Imprimante = 120 F - Ordinateur + Imprimante = 180 F
Accessoires : 40 F
Réglement ci-joint de : ____________ F
Crédit CETELEM. Facilités de paiement. Remises pour commandes groupées.

HELP !

Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de "tricheur", ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples "trucs" pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisé, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains ! En attendant, merci à tous ceux qui alimentent régulièrement cette rubrique.

PLAN ET SOLUTION DE HEROES OF KARN

West, take tinderbox, east, east, east, east, light gas, take frog, kiss frog, west, south, east, take bible, west, west, west, west, south, kill borrowwight with bible, take money, north, east, south, give money to guard, take copper key, east, take honey, east, east, north, take cage, south, west, west, up, take spear, west, beren take sword, east, north, north, north, east, east, east, east, give honey to bear, east, east, south, take flute, west, south, beren take bird, south, beren kill serpent with bird, west, take bottle, east, throw bottle, west, play flute, east, take bottle, north, west, north, throw tinderbox, throw bible, throw bird, take scroll, istar read scroll, throw scroll, istar take wand, south, east, north, east, throw bottle, south, istar wave wand, play flute, istar wave wand, north, take bottle, south, south, down, take mirror, up, north, north, north, west, west, west, west, west, south, give mirror to anton, north, east, east, east, east, east, south, south, south, down, west, north, take white potion, drink white potion, north, take box, west, west, take water, east, south, water ashes, north, west, take water, east, south, south, kill witch with water, north, north, west, take water, east, south, south, west, water plant, east, north, north, west, take water, east, south, south, west, water plant, up, take coin, down, east, north, east, south, east, up, north, north, north, west, west, west, west, west, southh, give coin to anton, north, east, east, east, east, east, south, south, south, down, north, north, kill dragon with sword, take sapphire, west, north, take acid, west, west, open box, throw sword, throw box, take ruby, west, south, west, throw sapphire, throw ruby, west, kill knight with acid, west, south, take crowbar, north, north, take mandolin, take lyre, south, east, east, north, kill hydra with spear, throw spear, west, take gold key, play mandolin, east, south, east, north, easth, south, east, south, west, west, south, west, west, throw mandolin, take meat, east, east, open clam with crowbar, throw crowbar, north, east, east, south, west, up, north, istar wave wand, west, south, give meat to falcon, beren take falcon, north, take carpet, throw carpet, take jewelled key, west, south, throw copper key, throw wand, take pillow, take dagger, north, east, east, south, down, east, north, east, south, beren kill bat with falcon, throw falcon, throw jewelled key, take cross, north, north, north, west, take oil, west, west, south, west, west, west, open coffin, kill vampyre with cross, throw cross, east, east, east, north, east, east, east, south, east, north, haldir play lyre, oil chest, open chest, take diamond, south, west, west, west, north, west, south, west, throw pillow, throw bottle, play flute, take sapphire, take flower, take ruby, east, south, west, khadim kill pirate with dagger, throw flute, take map, take shovel, istar read map, east, south, throw map, take pearl, west, dig, throw shovel, take emerald, west, up, north, north, north, west.

Plan et solution d'après les envois de J. Klein, R. Maguet, S. Tutan, S. Phong Tran, E. Tanguey

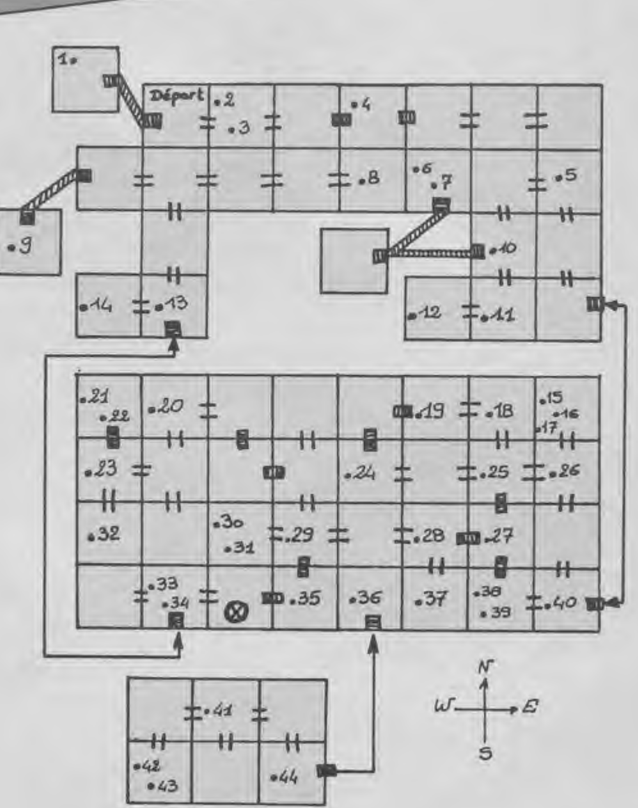
Légendes du Plan de Heroes of Karn :

1 - tinderbox
4 - bear
7 - wand
10 - bird
13 - spear
16 - spider
19 - oil
22 - golden lyre
25 - box
28 - phoenix
31 - shovel
34 - meal
37 - witch
40 - mirror
43 - dagger

2 - frog
5 - flute
8 - bible
11 - serpent
14 - sword
17 - chest
20 - key
23 - coffin

26 - sapphire
29 - wicker cage
32 - crowbar
35 - clam
38 - bat
41 - carpet
44 - coin

3 - lizard
6 - scroll
9 - money
12 - bottle
15 - diamond
18 - acid
21 - mandolin
24 - waterfall
27 - potion
30 - map
33 - honey
36 - plant
39 - silver cross
42 - pillow
X - END (trésor)




MOMIE
BLUES
WOUAA!!
LE LOOKEEU
RAT'S MOMIE
IN BLUES
C'EST UN PLAN ROCK!

PLAN

Légendes

pomme

régénérateurs

araignée

élixir

trappe

manette des Lasers (commutateur)

laser

porte

trou

os

RIGOLE,
IL Y EN A
QUI SONT DEVENUS
CÉLÈBRES
AVEC CE LOOK.
ET PUIS ON EST
DANS
AMSTRAD MAG.
TIENS-TOI BIEN.



EXPLICATIONS



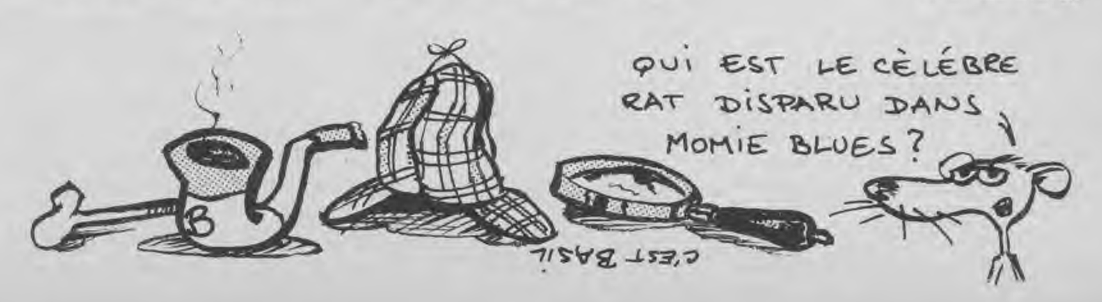
Le plan devrait vous donner les indications essentielles pour mener à bien votre mission. Mais attention !

— Les régénérateurs notés comme tels sont aussi bien ceux qui redonnent de l'énergie que ceux qui en suppriment…

— Une porte se trouve dans l'un des cul-de-sac. Un conseil : n'essayez pas de savoir lequel !

— Restent à déterminer l'endroit où vous font atterrir les passages secrets et les trappes.

Envoi de G. Garzuel et E. Le Stunff



HELP!



Réponses à Yvan Bladanet de Bordeaux : contrairement à "Vera Cruz", le réseau "Diamant" n'intervient pas immédiatement : il n'est accessible que vers la moitié du jeu. Ce n'est qu'au fil des interrogatoires qu'on finit pas découvrir la trace des personnes recherchées. Il ne faut pas omettre d'interroger : la femme de Sydney, sa fille, son fils, le concierge, un témoin du meurtre, la servante des Sydney, maître Decol et Renard. Ils vous mèneront vers d'autres personnages... Attention, certains témoins ont du mal pour se décider à parler : n'hésitez pas à les convoquer 2, 3, 4 fois, ils finirons par vider leur sac !

Pour ce qui est de Sram II, la fève maléfique s'obtient de la manière suivante : un peu avant la cabane du Guide, vous vous trouver "Près d'un Pont". Il faut "Regarder sous le Pont", vous y verrez une grenouille et il faudra alors "embrasser la grenouille" laquelle se transformera en fée qui vous donnera : la fameuse fève maléfique.

Envoi de Jean Pasquau-Baylère



Prends torche, prends torche.
Nord, ouvre cercueil, descends, donne torche, monte.
Sud, ouest, ouvre cercueil, descends, donne bouteille, monte.
Est, sud, ouvre cercueil, descends.
Tire corde, monte dans bateau, allume moteur, est, scie grille, est.
Passe sous pont, embrasse grenouille, nord.
Entre 8 h-12 h et 14 h-21 h (heures d'ouverture du magasin) nord, achète carte, sud. Sud, ouest, ouest, descends bateau, sud.
Entre 4 h-12 h, 15 h-17 h et 20 h-24 h (heures de travail des archers), monte échelle, brûle porte, nord, ouest.
Fouille chambre, prends papier, prends argent, est.
Monte escalier, nord, prends farine, sud.
Prends extincteur, est, nord, éteint flamme, prend œuf.
Sud, pousse tableau, est.
Ouvre 2, fais gâteau, nord, monte escalier, le chat dort, nord.
Vers 12 h 30 (heure de repas du Roi). Nord, donne gâteau (espace).

FIN

Conseils pratiques : lorsque vous êtes devant les quatre portes, vous pouvez toutes les ouvrir. Il vous suffit d'écrire : "Ouvre" et le numéro de la porte
1 : toilettes (quelques fois occupées)
2 : salon, "décroche téléphone"
3 : cuisine
4 : princesse dans sa baignoire (faire attention au garde...).
Lorsque vous devez attendre les heures d'ouverture etc.
— allez dans une direction non-indiquée sur la boussole afin que le temps passe plus vite. Faire très attention au souffre, courant d'air, bruits de pas, etc.
Lorsque vous êtes devant l'ascenseur, écrire
— monte dans ascenseur et si vous avez de l'argent ;
— met pièce.
Là vous pouvez admirer le paysage.
Vous pouvez faire parler le crocodile, lire les papiers, les pancartes, et même (vos risques et périls) injurier l'ordinateur.

Solution et plan : envoi d'Alexandre Audoynau

D. AMS 23.B - Rub. HELP (3 pages) - Marie-France



Pour éliminer vos adversaires dans Saï Combat, sans trop de difficulté et ainsi facilement pour arriver au 8ᵉ Dan, combattez ainsi : faites deux ou trois sauts périlleux avant, de façon à vous trouver à portée efficace de votre adversaire, puis effectuez une série de coups de pieds avant (joy en bas à gauche + Fire) jusqu'à ce que votre adversaire soit assommé. Pour éviter les shurikens que lancent les vieux sages, il faut sauter (joy en haut) et pour ceux lancés haut, mettez votre baton vers le haut (joy en bas).

En ce qui concerne le saut en longueur dans Winter Games, il existe un moyen d'arriver à des performances exceptionnelles : appuyez sur Fire continuellement pour débuter le saut jusqu'à l'apparition du "gros plan". Dès que celui-ci arrive à l'écran, effectuez une rotation très rapide du manche de votre joystick. Si vous le tournez de la bonne manière, le skieur ne devrait pas changer de position durant tout le saut. Ainsi, vous aurez toujours une note de style égale à 20 et votre saut pourra dépasser 70 mètres.

Nota : merci à Bryan Donovan (pour Ghost'n'goblins).

Envoi de Badiola Emmanuel



Pour ceux qui sont coincés dans le premier tableau, la maison de votre oncle :
— examine poubelle, prends journal, prends feuille, glisse feuille sous porte, secoue porte (trois fois), ouvre porte, nord.

Pour ceux qui ne savent pas encore comment débrancher l'alarme de l'entrée : débranche lampe, examine poche, prends pièce, devisse ampoule, mets pièce dans douille, allume lampe.

Envoi de Claude Antin



MERCENARY

Editeur : Novagen
Auteur : Paul Woakes
Genre : simulation/aventure
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★
Originalité : ★★★★

D'un abord très dépouillé, Mercenary s'avère posséder une richesse de lieux et de situations qui rend la pratique du jeu passionnante. Commencez par visiter Central City à pied, en voiture ou en avion. Tout est représenté en graphismes vectoriels tridimensionnels et hyper-rapides.

L'évasion de Targ

Targ n'est pas un bonhomme mais la planète sur laquelle vous avez échoué et de laquelle vous devez vous évader le plus rapidement possible. Comment ? Ce sera à vous de le découvrir. Les lieux dans lesquels vous évoluerez se situent dans la partie la plus urbanisée de la planète : "Central City", ville conçue par le célèbre architecte Walton. Seulement, voilà, on ne peut pas dire que vous arriviez dans une période de paix et de prospérité. Les Méchanoïds (du français méchant (ripou) et du grec eidos (forme)) s'attaquent depuis quelques temps aux gentils Palyars (occupants légitimes de la planète). En tant que mercenaire moderne avisé, vous cherchez le camp le plus apte à vous fournir, le moment venu, l'engin intergalactique qui vous permettra de quitter la planète. Un petit détail qui va en satisfaire plus d'un : vous ne pouvez pas mourir !

Se déplacer sur Targ

Votre astronef intergalactique, le "Prestinium", s'est écrasé après avoir subi des avaries irréparables. Le début du jeu met en écran cette arrivée fracassante sur le sol de Targ. Une fois sur le plancher des vaches, vous allez avoir besoin de vous déplacer. Pour ce faire, il existe plusieurs solutions. Mise à part la marche à pied, qui est possible à tout moment, vos moyens de transport sont la voiture et l'avion. Deux types de bagnoles sont disponibles ainsi que quatre types de véhicules aériens. Vous piloterez les vaisseaux sans aucune difficulté. Le décollage tout comme l'atterrissage ne demandent aucun apprentissage. Pour monter à bord d'un engin, il suffit de se placer au centre de celui-ci et d'appuyer sur la touche "G". Central City est parsemé de complexes souterrains dans lesquels vous pouvez descendre afin de les explorer. De grandes salles réunies entre elles par de longs couloirs s'offriront à vous et feront la joie des amateurs de labyrinthes.

Simulation, aventure et arcade

Sans parler d'un graphisme extraordinaire, on doit saluer la réalisation du décor en trois dimensions et la rapidité de l'animation. Les déplacements à travers les éléments vectoriels surprennent par leur justesse et leur diversité. Plus tard, après avoir parcouru la ville afin de se repérer (et pour le plaisir), quand on se penche sur le scénario, on découvre que l'évasion ne sera pas possible sans stratégie. Les passionnés de combats ne resteront pas à l'écart dans cette aventure. Le bouton "feu" fonctionne dès que l'on se trouve à bord d'un engin et ils pourront allègrement tirer sur n'importe quoi, sachant qu'ils risquent une riposte des vaisseaux ennemis. La mort ne sera pas au rendez-vous, juste le risque de devoir parcourir des kilomètres à pied à la recherche d'un nouveau véhicule. Le logiciel est fourni avec une enveloppe intitulée "Équipement de survie sur Targ". Elle contient une carte touristique de la ville ainsi que quelques plans classés "secret" permettant de se diriger plus facilement dans les sous-sols. Mise à part cette aide "exceptionnelle", le joueur est assisté de Benson, ordinateur de la 9e génération qui se charge de prendre des objets, d'afficher un certain nombre de paramètres mais aussi de recevoir des messages. Mercenary est un jeu complet, polyvalent et fort agréable à la pratique.

Patrick Yoann



l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !...

VIDEOSHOP

Crédit immédiat et facilités de paiement
mensualités fixes :
400 F

AMSTRAD compatible PC 1512
réservez-le dès aujourd'hui
4997 F HT

AMSTRAD PCW 8256
~~4997 F. HT~~
3997 F. HT

encore plus fort

EXCEPTIONNEL !!!
Spectrum 128 K + 2 : 1590
(Cadeaux : 6 jeux + 1 manette)



Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 Monochrome	1990 F	**CREDIT**			
CPC 464 Couleur	2990 F	**NOUS CONSULTER !**			
CPC 6128 Monochrome	2990 F				
CPC 6128 Couleur	3990 F				
PCV 8256	4740 F				
PCV 8512	5926 F				
Lecteur DDI	1990 F				
Lecteur FD2	1690 F				
Imprimante DMP 2000	1690 F				
Chaîne LASER CD 1000	4490 F				
Chaîne LASER CD 2000	4990 F				

(1) Prix au 01.04.87 sous réserve de baisses éventuelles
(2) TEG : Taux en vigueur au 01.04.87
offres valables sous réserve de stock disponible.

PERIPHERIQUES	C/D
Lecteur 5 1/MKo + câble	1990 F
Lecteur de disquettes FDI	1590 F
RS 232 (C) 8256	690 F
Souris AMX	690 F
Souris PCW 8256	1490 F
Lecteur K7 + câble (664-6128)	390 F
Stylo Optique 8256	880 F
Extension 256 Ko 8256	490 F
RS 232 (C)	590 F
Arsène (Emul. Minitel)	590 F
Mercitel I (RS232 + câble + soft) PCW	1410 F
Mercitel II (Mercutel I + modem)	2290 F
Imprimante OKIMATE 20	2290 F
Imprimante Epson LX86	2990 F
Digitaliseur	1150 F
Tuner TV	1390 F
Graphiscop II	990 F
Multiface 2	590 F
Synthé. Technimusic	490/560 F

UTILITAIRES	C/D
Multiplan (D) 6128-8256	499 F
D Base II (D) 6128-8256	790 F
Tool Box (D)	740 F
Quick Mailing 8256-8512	490 F
Comptabilité Alienor 8256	1050 F
Pocket Wordstar (TI Texte)	890 F
Stock-Facturation	1750 F
Turbo Tutor	345 F
Paie Logicys	1150 F
Gestion GP II	990 F
Datamat PCW	590 F
PCW Graph	395 F
Discology	350 F
Rotate PCW	350 F
Exbasic PCW	250 F
Tele Tutor Clavier	490 F
La Solution	950 F
Super Paint	395 F
Space Moving	295/395 F
Turbo Pascal Graphics	940 F

BIBLIOGRAPHIE	
Le livre de l'Amstrad PC	99 F
102 programmes CPC 464 (PSO)	120 F
Super jeux Amstrad (PSI)	120 F
Trucs et astuces (Micro-Appl)	149 F
Programme Basic (Micro-Appl)	129 F
Basic aux bouts des doigts (id.)	149 F
Amstrad ouvre-toi (id.)	99 F
Communication Modem	179 F
Jeux d'aventure (id.)	129 F
Bible du programmateur (id)	249 F
Langage Machine (id.)	129 F
Graphisme et sons (id)	129 F
Peeks et Pokes (id.)	99 F
Livre du lecteur de disquettes	149 F
Bible du graphisme	199 F
Introduction à DBASEII	188 F
Le grand livre du PCW	179 F

JEUX	C/D
3D Clock Chess 8256	150 F
Bridge Player 8256	220 F
Bat Man 8256	190 F
Bruce Lee (C/D)	89-149 F
Bad Max (C)	129 F
3D Voice Chess (C/D)	129-149 F
Match Point (C/D)	99-185 F
Scrabble (C/D)	195-249 F
3D Grand Prix (C/D)	99-149 F
Sapiens (C/D)	139-180 F
Maracaibo (C/D)	139-180 F
Bactron (C/D)	139-180 F
M.G.T. (C/D)	139-180 F
Le Pacte (D)	220 F
Grand Prix 500 CC (C/D)	149-195 F
Green Beret (C/D)	89-149 F
Thomahawks (C/D)	89-139 F
Winter Games (C/D)	89-139 F
Pack Jeux Fil (C/D)	145-195 F
Infiltrator (C/D)	99-149 F
Blue War	129 F
Bob Winner	195 F
Fer et flammes	290 F
Top Gun	99-149 F
Gauntlet	99-149 F
Silent Service	99-149 F
Scooby Doo	99-149 F
Trivial Poursuite CPC/PCW	249-290 F

PRIX CLUB — 10 %. Nous consulter.

DISQUETTES AMSOFT 3". LES 10 : 249 F - OFFRE LIMITEE.



l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

PORT 15 F LOCICIELS
PORT 100 F MATERIEL

AMS 23

Nom ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

Code Postal __________ Ville __________

Téléphone ____________________

☐ Je désire recevoir une documentation sur : ____________________

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

☐ Je possède un micro ordinateur :

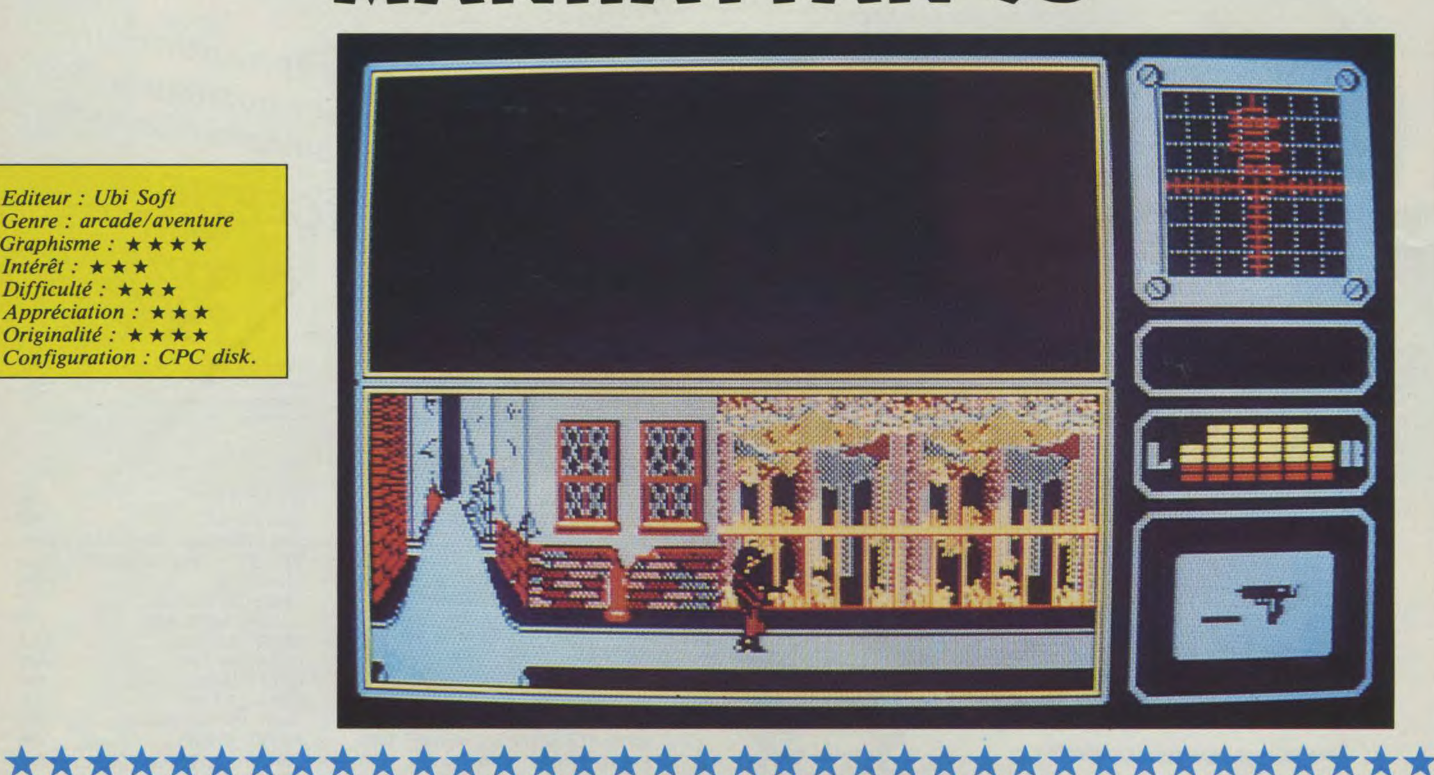
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)



MANHATTAN 95



Editeur : Ubi Soft
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★★
Configuration : CPC disk.

Vers les années 90, l'incroyable augmentation de la criminalité avait posé problème à la société décadente américaine. A tel point qu'il fut décidé de sacrifier l'île de Manhattan, pour la transformer en un vaste havre de déliquance. En 1995, le "Duc", fou meurtrier, sadique et mégalomane de surcroît, régnait céans sur une armée de redoutables dégénérés sociaux, semant la terreur au sein même de cette misérable société carcérale. Dès lors, il eut été incongru de s'égarer en ces lieux redoutables entre tous. C'est pourtant ce qu'il advint au président lui-même, à la suite du crash malencontreux de son jet personnel sur l'île maudite.

"Ça tombe mal" dit celui-ci, fidèle à un esprit d'à propos d'ordinaire fort redouté de ses adversaires politiques. "Tiens, v'là aut' chose" s'écria le Duc, qui ne manquait pas de vocabulaire et rêvait depuis longtemps de se farcir un énarque de haut niveau. Devant une situation aussi peu négociable et dans l'espoir de mettre fin au plus vite à l'inconfort du président, on opta pour une stratégie peu commune : user des "bons" offices de Snail LISPKEN, aventurier notoire, borgne, sale et sans scrupule, emprisonné à vie pour maints délits inavouables. Pilote émérite, lui seul était apte à poser le "Falcon" — un planeur sophistiqué bardé d'électronique — sur le World Trade Center avec la discrétion qui s'imposait. Notre héros se vit donc proposer le rachat de ses crimes, contre le sauvetage express du président des États-Unis. Sous prétexte d'une injection anti-sida, on lui implanta dans les artères, deux minuscules bombinettes destinées à le faire délicatement mourir au bout de 24 heures, au cas où il confondrait sa mission avec une villégiature du club méditerranée. L'aventure pouvait commencer...

La musique lancinante du film "New-York 1997" berce la présentation, où l'on peut admirer, au travers du visage exangue de la statue de la liberté, les sinistres excroissances bétonnées de Manhattan, se découpant sur une mer d'huile que surplombe un magnifique ciel orangé.

C'était notre minute contemplative. Vous voilà maintenant dans les rues de cet immense pénitencier grouillant d'une faune innommable. Votre science du combat de rue (coups de poings et coups de pieds) risquant d'être insuffisante, des armes sont à votre disposition (redoutable mitraillette "Ingram" et six grenades, au choix).

Vous possédez en outre : un indicateur de force physique, un bracelet "compte à rebours" et un détecteur indiquant votre position relative à celle du président. Il est possible de baguenauder en voiture et aussi d'échanger avant d'en découdre, quelques politesses avec les joyeux habitants de cette accueillante région (à ne pas dédaigner...).

Bref, ce jeu à l'animation et au graphisme de qualité (L.C. n° 112) (*), mêlant avec bonheur arcade et aventure (L.C. n° 226) (*), a de quoi réjouir le Snail LISPKEN qui d'un œil, en chacun de nous, sommeille.

Jean-Claude Paulin

(*) : L.C. = Lieu Commun.





Vous trouverez dans "Amstrad Pro":

DESVERGNES 87

NEWS

Le petit monde de la micro, que dis-je, le grand monde de la micro est en pleine effervescence. Cela, vous le savez. Mais, connaissez-vous tous les nouveaux produits, tant logiciels que hard ? Si tel est le cas, passez vite à la rubrique suivante, sinon nous vous convions à lire une fois de plus en notre compagnie les sujets que nous avons gardé au frais, rien que pour vous, un mois durant...

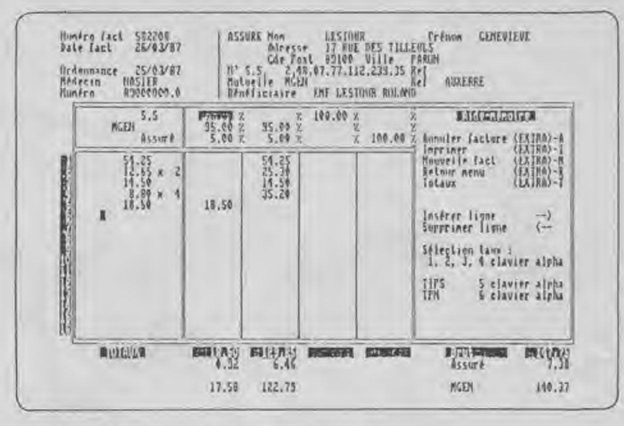
Delphar : gestionnaire de pharmacopée...

Un logiciel d'amateur, d'une qualité équivalente, voire supérieure à l'informatisation dite professionnelle des corporations spécifiques, telles que pharmaciens ; voici donc ce que nous propose M. Corbou, Delphar, que son auteur qualifie lui-même de logiciel de gestion des tiers-payants, a cependant de nombreuses autres cartes à jouer, puisqu'il assure, en plus de la facturation, le rôle de base de données : fichier médecins, fichier des assurés, fichier des mutuelles et enfin, états récapitulatifs.

Ce logiciel ne serait pas tout-à-fait complet s'il ne permettait pas l'édition de factures, même complexes, telles que les factures subrogatoires. A ce sujet, toutes modifcations de format pouvant intervenir suivant la région ne seront pas un problème, puisque Delphar peut être adapté à tout autre modèle d'imprimé.

Malgré les énormes possibilités que cela suppose pour tout utilisateur, certains intéressés pourront le cas échéant se laisser décourager pour la légendaire "lourdeur" informatique. A cet effet, l'auteur propose pour un prix modique (1.000 F pour le département de l'Yonne par exemple) un service d'installation et de formation. De plus, pour compléter la garantie d'un an contre tout vice de fabrication, vous pourrez bénéficier d'un contrat de maintenance offrant un délai d'intervention de 24 à 48 heures, selon la région.

Pour tous renseignements complémentaires, concernant le logiciel Delphar, s'adresser à *M. Corbou, 14, rue du Mail Richelieu, Paron, 89100 Sens.*



FACTURE SUBROGATOIRE — VOLET 3

En application de la convention relative à la dispense de l'avance des frais pharmaceutiques.

N° FACTURE 582208

Date : 26/03/87

ASSURÉ
NUMÉRO D'IMMATRICULATION 2,48,07,77,112,239,35
Nom LESTOUR
Prénoms GENEVIEVE
Adresse 17 RUE DES TILLEULS
89100 PARON

MALADE
Nom, prénoms ENF LESTOUR ROLAND
Lien de parenté avec l'assuré

ORDONNANCE
En date du 25/03/87
Établie par le Docteur : NASIER
IDENTIFIÉ SOUS LE N° 800000000.0
Joindre l'ordonnance correspondant à cette facturation

N° d'ordre de la prescription sur l'ordonnance	TARIFICATION DÉTAILLÉE	PRODUITS REMBOURSABLES 40 %	70 %	100 %	PRODUITS NON REMBOURSABLES
1	54,25		54,25		
2	12,65 x 2		25,30		
3	14,50		14,50		
4	8,80 x 4		35,20		
5	18,50	18,50			
6					
7					
8					
9					
10					

MONTANT BRUT DES PRODUITS 18,50 + 129,25 + +
TOTAL GÉNÉRAL (1) ► 147,75
SOMME PAYÉE PAR L'ASSURÉ 0,92 + 6,46 + +
TOTAL PAYÉ PAR L'ASSURÉ (2) ► 7,38
MONTANT REMBOURSABLE 17,58 + 122,79 + +
MGEN TOTAL REMBOURSABLE (1-2) ► 140,37

Cachet du pharmacien comportant le numéro d'identification et attestant la délivrance des produits ci-dessus.
DEMO DELPHAR N° 0000000000
C. CORBOU - 14, rue du Mail-Richelieu
89100 PARON

VOLET A CONSERVER PAR LE PHARMACIEN
VOLET N° 1 adressé
à la Caisse Primaire de :
au Centre de : MGEN AUXERRE
à la Caisse de Mutualité Sociale Agricole de :
ou à l'organisme assureur AMEXA de :

PARTIE RÉSERVÉE A L'ASSURÉ
Je reconnais avoir pris connaissance des indications portées au verso de la présente facture et avoir reçu les produits détaillés ci-dessus.
Signature

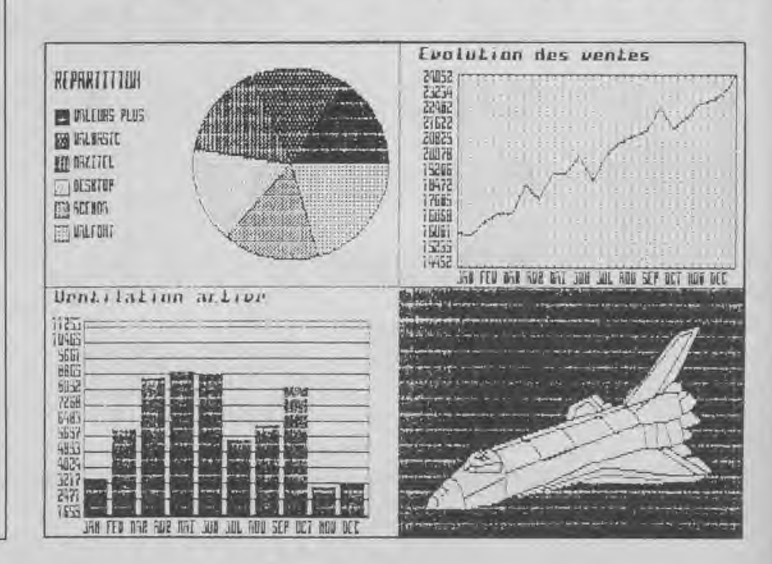
Série C UCANSS - DÉCEMBRE 1985 - BOURQUIN - Réf. 812 bis

Valeurs Plus 2.0 : le Valeurs Plus nouveau est arrivé...

Que les acheteurs récents de la version 1.0 de ce logiciel de gestion de portefeuille sur PC et compatibles ne se tracassent pas, il ne s'agit pas d'une version nouvelle au sens propre du terme. En effet, si quelques petites routines internes du programme ont pu être modifiées, la structure de l'ensemble reste inchangée. Cependant, le renouveau réside surtout dans la documentation accompagnant le logiciel. Contenu plus précis, volume plus réduit (page recto-verso). On peut le dire : Waldata fait dans la finesse... Pour en savoir plus sur les capacités de ce logiciel voir notre article dans ce numéro. Pour tous renseignements : *Waldata, 7, square Surcouf, 91350 Grigny. Tél. (1) 69.06.56.48.*

Walbasic : enfin un vrai Basic pour votre PCW

Mallard, vous avez dit Mallard ? Voilà bien une citation appropriée lorsque l'on parle d'un sujet aussi controversé que le Basic du PCW. Tous les heureux possesseurs de cette performante machine ne me contrediront pas si j'affirme qu'il s'agit là de son



seul point noir. Pour pallier l'injustice que représente un tel manque, Waldata (encore eux) propose un Basic avec un grand "B", qui recrée toutes les fonctions du CPC, hormis le son. A nous les graphismes et la redéfinition de caractères, et toutes les bonnes choses qui nous étaient jusqu'ici refusées. On en reparlera...

Freebase : la base de données des chasseurs de têtes...

Révolutionner le domaine de la gestion de base de données documentaire, dite "texte libre" ; tel est le but recherché par la société CMG en proposant Freebase.

Freebase élimine enfin toutes les contraintes inhérentes à ce genre d'outils en permettant la gestion d'informations non structurées, sans critère de longueur, ainsi que l'accession directe à n'importe quelle information (mot, chaîne, enregistrement) contenue dans le fichier. S'il ne s'agissait que de cela, Freebase ne serait guère plus qu'une base de données très performante. Mais tel n'est pas le cas puisqu'il permet aussi d'accéder à diverses informations stockées sur vidéodisques (Philips, Sony, Pioneer) sous standard PAL ou NTSC (norme américaine). Le cumul des deux systèmes précités permet donc de gérer simultanément une source d'informations texte et une banque de données images sur PC et compatibles.

Les principaux clients visés appartiennent surtout à des corporations très ciblées : musées, bibliothèques, cabinets de chasseurs de têtes (!!!), ou encore la presse et toute autre profession travaillant à partir de catalogues. Contacter *M. Jacques Lassoury, Directeur du marketing de CMG. Tél. 64.46.12.12.*



Handisoft : un handicap surmonté

La société de recherche-développement-industrialisation d'aides techniques pour les personnes handicapées, Handisoft propose depuis peu un logiciel de comunication fonctionnant sur micro-ordinateur Amstrad, du nom de Deficom. Ce logiciel a donc avant tout pour vocation de permettre aux personnes handicapées, enfants et adultes, ne disposant pas de langage ou n'ayant que peu de motricité, d'écrire sur l'écran, de corriger et d'éditer des textes sur imprimante à partir d'un capteur du type bouton poussoir ou pneumatique.

L'ensemble, logiciel plus capteur est proposé au prix relativement modeste de 1 250 F environ. De plus, Handisoft peut, sur demande, fournir l'installation complète, micro-ordinateur compris. Pour tous renseignements, s'adresser à la société *Handisoft, 12, rue du Val d'Osne, 94410 Saint-Maurice. Tél. (1) 43.68.82.39.*

PCW HD unité disque dur 10 et 20 mégas

L'anglais ASD Peripherals, avec la sortie de ces deux modèles de disques durs sur PCW, vient de concurrencer la société Merci sur son propre terrain. Difficile encore de faire la différence entre les deux antagonistes au niveau capacités, d'autant que l'apparence est quasi-identique. Il est vrai que rien ne ressemble plus à un disque dur qu'un autre disque dur...
Avec un accès très rapide (85 ms) et une compatibilité totale avec Locoscript, dans lequel le HD prend une part intégrale, PCW HD devrait conquérir tous les "fanas" du méga-stockage. Pour l'heure, n'ayant pas connaissance des coordonnées du distributeur français de PCW HD, nous vous communiquons l'adresse "in England" :

ASD Peripherals, Aston Science Park, Love Lane, Birmingham B7 4BJ. Tél. 021-359.0981.

Assist Compta, comme son nom l'indique...

Créé tout particulièrement à l'intention des petites entreprises, professions libérales, travailleurs indépendants, etc... Assistcompta permet la gestion de toutes dépenses et recettes. Le principal avantage d'un tel logiciel (qui, comme vous l'aurez compris n'engendre aucune révolution informatique) réside surtout dans son extrême simplicité. En effet, Assistcompta ne nécessite ni connaissances comptables (pas de débit-crédit, pas de plan comptable), ni de compétence informatique (menus simples et détaillés, assistance écran). En fait, comme son nom l'indique, ce logiciel est avant tout un assistant préparant et allégeant le travail du comptable. Assistcompta ne fonctionne que sur un micro-ordinateur compatible doté d'au moins 512 Ko de mémoire ainsi que de deux unités de disquettes et d'une imprimante. Assistcompta est commercialisé au prix de 590 F H.T. *B & L Consulting, Tour Orphée, 79, quai André Citroën, 75015 Paris. Tél. (1) 42.85.54.14.*

Turbo Basic : un véritable compilateur Basic pour votre PC

Il était annoncé et espéré, il est arrivé, et à la date prévue, ce qui est déjà une performance en soi. Le Turbo Basic de Borland International se veut d'être le meilleur : reste à le tester. Il n'en demeure pas moins qu'en apparence, il offre déjà des perspectives alléchantes telles qu'une vraie récursivité, une complète intégration du co-processeur 8087, d'instructions de programmation structurée modulaire, etc...
De plus, comme à l'accoutumée, Borland a su garder une totale homogénéité vis-à-vis de ses précédents produits en donnant à T.B. le même environnement de développement. Par ce simple fait, les programmeurs utilisant déjà un Turbo Pascal ou autres Turbo Prolog ne seront pas dépaysés par une approche différente. Turbo Basic est commercialisé au prix de 995 F H.T. *Borland International. Tél. 45.07.15.11.*

PC Mart : des logiciels comme s'il en pleuvait

Dans le souci, tout à son honneur, de poursuivre la démarche consistant à fournir du logiciel d'un excellent rapport qualité/prix, PC Mart nous présente ses deux derniers produits : Enveloppe svp et Mace + qui n'est autre que la version 4.0 de Mace USA.
Le premier, logiciel "bureautique" de Robert Quaid offre la possibilité d'imprimer les adresses (destinataire et expéditeur) sur l'enveloppe, celle-ci étant disposée dans le sens vertical. Simple, mais encore fallait-il y penser...
Mace + est, quant à lui, une synthèse de dix logiciels complémentaires bien que de vocations totalement différentes. L'un récupère des fichiers sur un disque dur, tandis qu'un autre trie et réarrange les répertoires, etc... Les deux produits sont vendus respectivement au prix de 492 F et 990 F TTC, port non compris. Pour tous renseignements s'adresser à *PC Mart, 93, av. de Choisy, 75013 Paris. Tél. (1) 45.85.14.95.*

Compilateur C: Zorland est arrivé...

Grande nouveauté de ces derniers mois, le compitaleur C de Zorland (à ne pas confondre avec qui vous savez...) arrive enfin à la conquête du marché français, pour le plus grand plaisir des assoiffés de langage "fast". Malheureusement, il ne s'agit encore que d'une version anglaise (avis aux anglophobes...), la traduction du manuel devant être effectuée sous peu. Bénéficiant de l'expérience de ces prédécesseurs, et de ce fait de l'assurance de ne plus commettre les mêmes erreurs ou omissions, Zorland C obtient déjà un certain succès Outre-Manche (une centaine de licences par jour).
En plus du traditionnel éditeur de texte accompagnant le compilateur, Zorland C est doté d'un tutorial de douze leçons permettant un apprentissage du langage, ainsi que d'une bibliothèque de fonctions. Ce logiciel est commercialisé sur deux disquettes 5''1/4 au prix de 900 F par

DMS Diffusion (France), Av. du Salève, Divonne-les-Bains. Tél. 50.20.79.85.

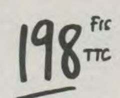


2 ALBUMS INÉDITS TOUS LES MOIS !

FORT DE SON EXPÉRIENCE,

A.B CLUB LANCE UNE NOUVELLE FORMULE :

Moins chers !



Avec un manuel en français !

Album 101 *Meilleurs Utilitaires divers 1*
Album 102 *Meilleurs Jeux d'arcade 1*
Album 103 *Meilleurs Jeux d'arcade 2*
Album 104 *Meilleurs Jeux de réflexion*
Album 105 *Meilleurs Sons et Images*
Album 106 *Meilleurs Utilitaires divers 2*
Album 107 *Meilleurs Utilitaires divers 3*
Album 108 *Meilleurs Utilitaires divers 4*

ALBUM 109

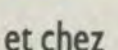
SNAPSHOT: capture des photos d'écran rappelables à tout moment.
PCUTIL: utilitaire multifonction bourré d'astuces.
DPATH: accès à des fichiers situés dans un autre répertoire.
SIDEWAYS: imprime les grands tableaux en travers.
SWAP: permute logiquement 2 imprimantes reliées à un même PC.
SQ/USQ: compacte/décompacte un fichier. Gain de place de 40 à 50 %.
COPYDISK: formatage et copies multiples plus vite que DOS.
SP: spooler qui permet d'imprimer en plusieurs exemplaires.
RENDIR: permet de renommer un répertoire. Complète le DOS.
LOCK: met un fichier en état "lecture seule". Sécurité...
SYSFILE: protection maximum d'un fichier : invisible & read only.
OPEN: remet un fichier protégé ou invisible dans l'état normal.

ALBUM 110

SUBST: remplace dans un fichier une chaîne de caractères.
SDIRSO: répertoire avec commentaires en face de chaque fichier.
MERGE: fusionne 2 fichiers préalablement triés.
SIZE: donne l'encombrement sur disque d'un groupe de fichiers.
MINIKS: transforme votre PC en caisse-enregistreuse.
AJUST: calcule le coefficient de corrélation entre 2 variables.
CISEAUX: coupe une partie de fichier et la récupère ailleurs.
PQASCII: lexique des codes ASCII en binaire, décimal et héxa.
LPTX: redirige les impressions vers des fichiers disques.
XDEL: permet un effacement sélectif et des fichiers.
TFL: imprime un texte avec titre et pagination soignée.

Dans toutes les FNAC

fnac



et chez

ANTIBES	A.B.C. 14, bd Chancel	93.65.94.00
BESANÇON	PROFORMA 3, rue de Lorraine	81.82.24.51
BÉZIERS	PM DIFFUSION 6, avenue du 22-Août	67.49.14.45
BORDEAUX	AZAC AQUITAINE 49, Cours d'Alsace-Lorraine	56.52.04.61
LEVALLOIS-PERRET	SIE 58, rue Kléber	47.48.12.00
PARIS	COMPUTER SOLUTIONS 2, rue de Châteaudun	48.78.06.91
STRASBOURG	MICRAUDEL 93, rue d'Adelshoffen-Schiltigheim	88.83.75.76
VERSAILLES	LA CAVERNE DES PARTICULIERS 4, rue Vautrail	39.51.36.17

Chez les revendeurs INNELEC

ALBUM 111



KAMIKAZE: votre vaisseau intersidéral est assailli par les terribles WIMS. Défendez-vous avec votre rayon plasma et vos missiles intelligents. Un jeu d'arcade en haute résolution graphique.

FROG: nouvelle version très réussie du célèbre jeu d'arcade.

COMPTE: un très beau programme français, bien léché et peaufiné, pour gérer vos dépenses personnelles à travers les mouvements de vos comptes bancaires.

ATTACK: Super MAC devient redoutable... Votre mission : attaquez et détruisez les usines APPLE® en évitant les chasseurs mercenaires appointés par APPLE®. Ce jeu est, le croiriez-vous, estampillé IBM® ! Ils sont gonflés là-bas...

ANAGRAM: à partir d'un mot, d'un nom ou d'une phrase, trouve tous les anagrammes possibles ; c'est-à-dire tout ce qu'il est possible d'écrire en combinant autrement les lettres. Les résultats sont quelquefois surprenants...

NOTEPAD: pense-bête résident : pressez <Alt-N> et une petite fenêtre apparaît en haut de l'écran. Notez-y l'idée qui passe, et refermez-la en pressant à nouveau <Alt-N>. Vous pourrez la rappeler plus tard, même au milieu d'un autre programme.

SCRAMBLE: très proche du jeu télévisé "les chiffres et les lettres" : il faut composer un mot à partir d'un ensemble de lettres présentées dans le désordre. Le temps est compté.

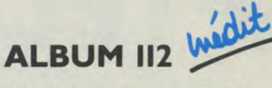
SPINOUT: jeu de balle, en couleurs : il faut détruire, brique à brique, un mur.

FONEWORD: donne les correspondances alphabétiques possibles des numéros de téléphone, en tenant compte des lettres du clavier : trouvez pour chaque numéro le mot facilement mémorisable qui lui correspond.

DOSAMATIC: c'est un outil surpuissant et très facile à utiliser, qui combine un interface utilisateur du type "MacIntosh" (pointez sur un menu et pressez une touche), avec des capacités multi-tâches qui permettent de faire cohabiter plusieurs applications et assurent le passage facile et instantané de l'une à l'autre.

TOURS D'HANOI: c'est un grand classique qui fait appel autant à la logique qu'à l'astuce. Il faut démonter pièce par pièce une tour pour la reconstruire à côté. Cela n'est possible que dans un ordre donné... qui reste à découvrir, et c'est là tout l'intérêt du jeu !

ALBUM 112



Cette disquette présente un fabuleux ensemble de logiciels qui vous permettront de créer des PRÉSENTATIONS de qualité professionnelle en utilisant votre PC.

1 - en créant des images en couleurs, dessins et/ou textes, ou en "capturant" les images qui vous plaisent dans les autres programmes.

2 - en organisant ces images en une succession cohérente, comme vous prépareriez un panier de diapositives pour une projection.

3 - en effectuant une présentation entièrement automatique avec fondus-enchaînés, ou en commandant le passage des vues une par une au rythme de vos commentaires.

PC-PEN: ce logiciel de dessin assisté par ordinateur, est d'utilisation ultra facile : il permet de dessiner et peindre en haute ou moyenne résolution et en couleurs. On peut ajouter du texte, déplacer ou copier des portions d'images, et sauvegarder les dessins en mode BDATA, ce qui permet de les utiliser dans un programme Basic ou avec PRESENT dont il constitue un utile complément.

CAMERA: peut prendre un "instantané" de tout ce que votre PC est capable d'afficher : saisissez et placez en réserve dans de petits fichiers-disque les images qui vous plaisent dans les autres programmes.

PREPARE: préparez votre présentation en fixant l'ordre de défilement des images. Choisissez parmi les modes d'effacement et d'enchaînement possibles et décidez du nombre de secondes pendant lequel chaque image devra rester à l'écran.

PRESENT: effectuez votre présentation soit en commandant manuellement le passage des images une par une, soit automatiquement. Pour un seul passage ou pour une présentation permanente qui tournera jusqu'à ce que vous décidiez de l'arrêter.

ARC: permet de regrouper sous un seul nom, et avec un gain de place qui peut dépasser 40 %, plusieurs fichiers. Vous l'utiliserez pour conserver ensemble tous les "fichiers-images" d'une présentation. Nous avons nous-même utilisé ARC pour regrouper les presque 70 fichiers de cette disquette en un seul fichier qui "pèse" presque 150.000 octets de moins que la somme de ses composants.



Nom ____________________

Prénom ____________________

Raison sociale ____________________

Adresse ____________________

☐ je suis déjà membre : mon n° de carte est __________ Tél. __________

☐ je ne suis pas membre : je joins en plus 100 F d'adhésion.

101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112

Au prix unitaire de 198 F TTC, je vous joins donc un chèque de :
Cochez les cases ci-dessus en indiquant la référence des disques choisis.
Toute commande doit impérativement être accompagnée de son règlement pour être enregistrée.
Une facture justificative vous sera renvoyée.

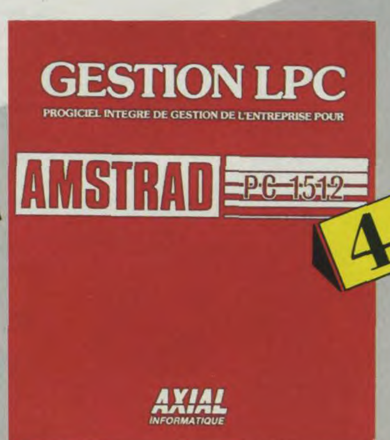
AMS 23

A.B SOFT INTERNATIONAL - 13, rue Lacordaire 75015 PARIS - Tél. (1) 45 75 55 66

Une saine gestion commence par l'économie logicielle.

Avec l'Amstrad PC 1512, les grands logiciels professionnels deviennent accessibles à tous :







REFLEX-L'ANALYSTE

Le système de base de données qui vous permet de voir et d'analyser vos données à partir de cinq écrans :
Fiche : pour créer et examiner vos fichiers.
Liste : pour présenter et trier vos fichiers en lignes et colonnes.
Graphique : pour créer instantanément des représentations graphiques de vos données (camemberts, histogrammes).
Tableau : pour analyser rapidement les relations cachées entre vos données.
État : pour créer des rapports à partir des données contenues dans Reflex ou importées de Lotus 1-2-3, dBase, PFS File...
Un logiciel qui peut justifier à lui seul l'achat d'un PC 1512 AMSTRAD.
Accepte la souris.
*990 F T.T.C.

GESTION LPC

Progiciel intégré permettant la gestion complète d'une PME/PMI : gestion commerciale, gestion de stocks, comptabilité générale, comptabilité budgétaire, comptabilité analytique par section, comptabilité auxiliaire clients et fournisseurs. Une solution homogène, performante et souple à un prix AMSTRAD.
*4.981 F T.T.C.





SIDEKICK

Six outils de bureaux accessibles instantanément sans quitter l'application en cours : bloc-note, agenda-planning, calculatrice, répertoire et composeur automatique de numéros téléphoniques, calendrier perpétuel et table ASCii.
*391 F T.T.C.

COMPTA LPC

Comptabilité générale multisociété adaptée aux besoins des PME/PMI et conçue spécialement pour le PC 1512 AMSTRAD. Le meilleur rapport performance/prix du marché. Édition du plan comptable, des journaux, du grand livre, balance et bilan, écran d'aide accessible à tout moment.
*1.127 F T.T.C.



WORDSTAR 1512

Une puissante version du best-seller des traitements de texte. Toutes les fonctions classiques plus : coupure automatique des mots, fonctions mailing, écran d'aide accessible à tout moment...
Avec sa documentation complète en français et un guide de référence rapide.
Accepte la souris.
*890F T.T.C.

SUPERCALC 3

L'un des plus puissants tableurs actuels et le plus simple à utiliser. Graphiques automatiques, gestion des données, tri sur 2 critères, regroupement de tableaux, 254 lignes et 63 colonnes, taille de cellules variables, calcul de dates, fonctions financières, protection des données, affichage de 4 graphiques sur la même page, procédures automatisables.
Accepte la souris.
*890F T.T.C.



8.190F* H.T.

COMPTABILITÉ SAARI LIGNE AMSTRAD

La comptabilité générale monosociété des PME/PMI, artisans et commerçants. Plan comptable personnalisable, édition des journaux, grand livre, balance, bilan.
Fonctionne sur PC 1512 équipé de deux disquettes (500 comptes, 20 journaux, 4 500 mouvements) ou d'un disque dur (5 000 comptes, 99 journaux, 32 000 mouvements).
*2.348F T.T.C.

FACTURATION SAARI LIGNE AMSTRAD

Facturation pour PME/PMI, commerçants et artisans. Ses deux fichiers clients et articles lui permettent de composer factures et avoirs, de les éditer, d'imprimer des statistiques de vente, des étiquettes pour mailing... Le journal des ventes est transférable dans la Comptabilité Saari 1512 ce qui évite la double saisie des écritures.
La puissance des progiciels SAARI à un prix AMSTRAD.
*2.348F T.T.C.

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

AMS 23

Merci de m'envoyer une documentation sur les logiciels.

Nom ____________

Adresse ____________

Code Postal ________ Ville ________

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

Mendès-France, M. C.

suite de la page 50

VP-Planner in french in the text...

Ce n'est pas vraiment ce que l'on peut appeler une surprise. En effet, l'annonce d'une traduction en français de ce tableur date d'un certain temps, pour ne pas dire d'un temps certain... Mais nous, braves gens du milieu informatique, qui sommes habitués à des annonces sans lendemain, apprécions à sa juste valeur l'aboutissement de ce travail. Bienvenue donc à VP-Planner français.

Rombo Productions digitalise sur PCW

Après le franc succès remporté par cet appareil presque magique qu'est le Rombo Digitiser sur CPC, les créateurs ne pouvaient manquer de s'intéresser au marché potentiel de la micro-édition sur PCW. C'est chose faite puisque ceux-ci nous annonce la sortie très prochaine de ce côté de la Manche de la version transformée à cette intention. Un programme très complet accompagne la partie purement matérielle, offrant une multitude de fonctions se rapprochant plus du logiciel de PAO que du simple digitaliseur. Le Vidi-PCW est actuellement commercialisé en Angleterre au prix de £ 87, 900 F environ (un véritable cadeau). *Rombo Productions, 107 Raeburn Rigg, Knightsridge, Livingston, West Lothian, EH54 6EL.*

Les nouveautés du SICOB

Le SICOB de Printemps est l'événement informatique français qui permet la découverte de nombreux nouveaux produits. Cette année encore, les allées encombrées par un public à la recherche de l'extension manquante regorgeaient de nouveautés parmi lesquelles nous avons remarqué ce qui suit, stand par stand.

Hengstler : la gamme d'imprimantes Star s'aggrandit de deux modèles à neuf aiguilles : les NR-10 et NR-15. La différence entre ces deux modèles réside principalement dans la largeur du chariot. Les imprimantes de la série NR possèdent une matrice d'impression allant jusqu'à 18 × 23 points en NLQ avec une densité d'impression de 10 à 12 caractères par pouce. Rapide, la série N peut sortir vos listings à la vitesse de 240 cps (caractères par seconde) et 60 cps en mode NLQ, (Qualité Courrier). Compatibles avec la plupart des micro-ordinateurs, elles disposent d'une interface parallèle et série (série en option).

La présence de touches de réglages permet de configurer votre NR indépendamment du logiciel. Par ailleurs, les NR-10 et NR-15 autorisent trois sortes d'émulation : en tant qu'imprimante graphique IBM, en tant qu'imprimante IBM 4201 ou 4202 ou bien encore en tant qu'imprimante au standard ESC/P. En standard, elles possèdent une mémoire de 12,6 ko pour une utilisation comme mémoire tampon ou comme mémoire pour la redéfinition de caractères.

Hengestler SARL - ZI des Mardelles, 94/106, rue B. Pascal, BP 71, 93602 Aulnay-sous-Bois Cedex.



Fujitsu : sur ce stand six nouveaux périphériques allant de l'imprimante matricielle "très haut de gamme" en passant par la "laser" et les mémoires de masse. L'imprimante matricielle, la DL8800 — 24 aiguilles multifonctions — permet d'imprimer sur n'importe quel type de papier à une vitesse de 80 cps (NLQ) ou 240 cps (listings) selon de nombreux formats allant de la carte de visite au format B4. Possibilité intéressante, la DL8800 sait lire les codes barres et codes de reconnaissance jusqu'à 10 octets ce qui permet un dialogue avec l'unité centrale et un accès direct aux fichiers informatiques.

Possèdant également une tête 24 aiguilles, les DL 3300/34000 possèdent une résolution de 360 × 180 points par pouce avec une vitesse de 80 cps en NLQ et 240 en mode listing. Les polices d'impression sont extensibles par adjonction de cartouches de caractères (format carte de crédit) tels que letter Gothic 12, Scientific 12, Boldface PS, etc. Un kit d'adaptation permet aux DL3300/3400 de devenir polychromes.

Les imprimantes DX2300/2400 sont des imprimantes rapides, 9 aiguilles, possèdant en standard une triple émulation : IBM Proprinter-graphics, Printer-Epson FX 80. Elles acceptent également le kit d'impression couleur.

Imprimante Laser, la M3722 utilise la technologie électrophotographique et permet l'impression de 20 pages/mn en résolution 240 points et 17 pages/mn en 300 points.

Possèdant un scanner haute résolution, elle peut lire un format A4 en deux secondes. Toutes ces imprimantes sont compatibles avec les standards les plus utilisés.

Au niveau des mémoires de masse, Fujitsu présentait sa nouvelle série de lecteurs de disquettes 5,25" avec la série des M2550 pour les petits systèmes et sa nouvelle gamme de disques durs à technologie Winchester. De hautes performances, les nouveaux disques 3,5". M2227D, M2226D et M2225D possèdent respectivement des capacités de stockage de 51 Mo, 38 Mo et 25 Mo avec un temps d'accès inférieur à 40 ms.

La gamme de disques winchester 5,25" est composée des modèles 2244S, 2245S et 2246S de capacité 86 Mo, 120 Mo et 171 Mo. Intégrant un contrôleur intelligent (SCSI), ils permettent des temps d'accès de 25 ms. En disques haute capacité 8 pouces, le M2344K/KS offre 690 Mo.

Fujitsu Europe - tour Mattei, 207, rue de Bercy, 75012 Paris.

Goto Informatique : en vedette, le nouveau logiciel de création de fichiers d'adresses à partir de l'annuaire électronique : MEMOTEL II, prolongement de Memotel, premier logiciel d'exploitation de l'annuaire électronique. Mémotel II permet l'appel automatique (avec Minitel 10), l'émulation totale de l'annuaire électronique à partir des PC, la création de fichiers compatibles avec la plupart des logiciels du marché (Dbase, Framework, etc.). Memotel II nécessite 256 Ko sous MS Dos et une entrée/sortie asynchrone.

Pour plus de renseignements : 36 14 code GOTO ou encore : *Goto Informatique, Centre Mercure, 445, bd Gambetta, 59976 Tourcoing.*

Setec Informatique : la première gamme d'applications pointues testées sur le PC 1512 que nous avons vue fonctionner.

* FASTE est un générateur d'applications permettant la mise en œuvre rapide d'applications transactionnelles sous MS/DOS (et bientôt sous Unix) sans utilisation de langage de programmation.

* Visual + s'adresse plus particulièrement aux opticiens et leur permet la gestion simplifiée de leur clientèle, stocks tarifs, comptabilité, etc.

* Tact est un système automatisé de rédaction d'actes notariés tels que ventes d'immeubles, ventes de meubles, de fonds de commerce, successions, donations diverses, baux, location gérance, constitutions de sociétés, etc.

* Microset est un logiciel permettant le traitement informatisé de plusieurs sociétés selon un programme conversationnel. Très complet, il permet la génération d'écritures comptables au format de Microset Comptabilité.

* Microset Comptabilité est un progiciel conçu sur le modèle du Plan Comptable révisé et fonctionnant sous CP/M et Ms Dos. Fonctionnant en temps réel et en mode conversationnel, la version 3, en plus d'une comptabilité générale complète, comporte une comptabilité des tiers et une comptabilité analytique.

* Microset Facturation : comme l'indique son nom, ce logiciel permet la saisie des bons de livraison et l'édition des factures correspondantes, avec suivi des comptes clients et factoring. Ce logiciel peut bien entendu être utilisé en corrélation avec Microset Comptabilité notamment par

la génération automatique des pieds de factures en comptabilité.

* Outils Graphiques permet au programmeur l'indépendance des logiciels par rapport à l'environnement graphique. Comprenant de très nombreuses fonctions, ils sont interfaçables avec les langages C, Basic, Fortran, Cobol, etc. et supportent de très nombreux périphériques : cartes graphiques, digitaliseurs, scanners, imprimantes, etc.

SETEC Informatique, Tour Gamma D, 58 quai de la Rapée, 75583 Paris Cedex 12.

Micro Application : dévoile son nouveau "SGBD" (système de gestion de bases de données). Relationnel, il incorpore dans sa conception les dernières innovations : utilisation de menus déroulants, multi-fenêtrage, échange de données avec d'autres logiciels, etc. Superbase est disponible pour PC compatibles selon deux versions : avec ou sans GEM.
Micro Application, 13, rue Sainte Cécile, 75009 Paris.

Yes You Can : le "standard/sur mesure". La nouvelle ligne Yes you can 3.10 réseau comprend avec le générateur d'applications et son compilateur :
* une comptabilité générale Junior ou Senior ; la première s'adressant surtout aux petites entreprises et professions libérales, la seconde visant plus particulièrement les PME/PMI.
* Une facturation Junior orientée vers les petites entreprises et prestataires de services désirant simplifier leurs tâches de facturation. Simple et complète, elle permet de gérer factures, articles, clients et peut utilement être utilisée en combinaison avec la comptabilité junior.

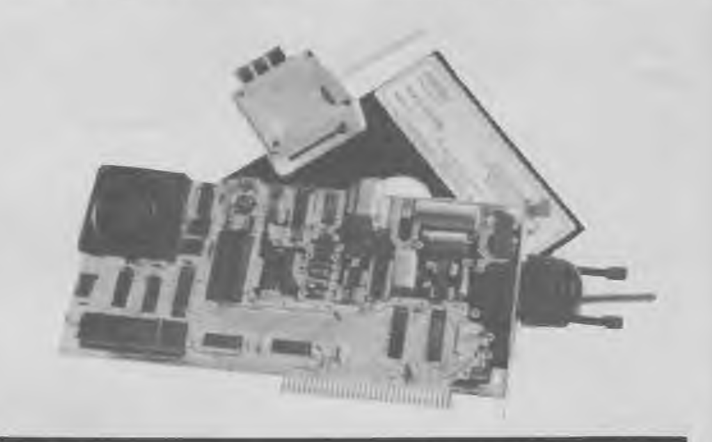
* Une paie qui permet calcul et édition simplifiée des bulletins de salaires et des cotisations salariales et patronales. Elle permet également l'édition des états récapitulatifs et est interfacée avec les comptabilités YC. Rappelons que le compilateur, complément au générateur d'applications vous permettra d'accroitre la vitesse d'exécution de vos programmes de cinq à huit fois et un "débuggage" simplifié de vos applications.

Microsoft : Rbase System, de plus en plus fort, de plus en plus simple.
Microsoft Rbase system est un système de gestion de bases de données relationnel pour IBM PC et compatibles. Il s'adresse plus particulièrement aux développeurs, SSII, Consultants, Cadres Commerciaux et de Gestion. Encore plus puissant que Rbase, il permet des solutions complètes pour des applications personnalisées, et ce dans un environnement convivial. Rbase System nécessite 512 K de RAM minimum et de préférence un disque dur.
Microsoft SARL : N° 519 Local Québec, 91946 Les Ulis Cedex.

Mannesmann Tally : outre sa gamme étendue d'imprimantes, offre un nouveau service : la maintenance sur site de ses imprimantes.
Avec son numéro vert, ses douze centres de maintenances, ses quatre-vingt-cinq techniciens et sa couverture nationale, Mannesmann devient le premier réseau national de maintenance au service de l'imprimante.

Mannesmann Tally Services, 8/12, avenue de la Liberté, 92000 Nanterre.

Kortex international : baisse des prix sur les cartes Modem. Un Kx Tel à 1750 au lieu de 3750 francs HT, ça c'est une bonne nouvelle (1250 F en version PC 1512).
Entre autres nouveautés présentes sur le Sicob, nous avons pu remarquer la Kortex 2400, première carte 2400 bps (bauds par seconde) à avoir passé l'agrément PTT.
Kx-Serv est un nouveau langage, proche du Basic, permettant de programmer aisément des applications et destiné au développement de serveurs monovoie avec les cartes modem Kortex.
Kaliop, pour sa part, est un nouveau logiciel de composition de pages vidéotex utilisant la souris, ce qui permet une grande simplicité d'emploi. Il permet donc la composition directe de pages sur l'écran du PC sans passer par un Minitel. Kx Com 2 est un logiciel de communication destiné au KX Tel et Kortex 1200 ; Kx Mail 2 est un logiciel de mailing tirant partie de l'Annuaire électronique. Ces deux derniers logiciels ne sont pas tout-à-fait des nouveautés mais des améliorations de versions précédentes. A ce sujet, Kortex propose une alternative intéressante aux possesseurs des anciennes versions : échanger l'ancienne version de Kx Com ou Kx Mail contre des versions "up to date" pour une somme de 400 francs.
Kortex International, 71, rue Archereau, 75019 Paris.



ISE-CEGOS : PageMaker arrive en version PC-compatibles. Logiciel de composition et de mise en page intégrant textes et graphiques, PageMaker fait autorité en ce qui concerne la Publication Assistée par Ordinateur. Associé à une imprimante Laser, PageMaker permet la production de documents professionnels comparables à ceux obtenus par des systèmes de photocomposition traditionnels. Très souple d'emploi, il recquiert 512 Ko minimum, un disque dur (10 Mo mini), une carte graphique compatible Windows (Ega, Hercules...) et une souris Microsoft. Il est interfacé avec de très nombreux logiciels de textes et graphiques. PageMaker pour PC.
ISE-Cegos, 27/33, quai le Gallo, 92517 Boulogne Cedex.

SETI et Ariane Système : présentation en avant-première du "handy scanner", la "plus copieuse des souris Cameron". Maniable et perfectionnée, elle introduit un nouveau concept dans la digitalisation de documents sur PC et compatibles. De la souris, elle possède l'apparence et la maniabilité, du scanner elle a toutes les performances et permet de digitaliser à l'écran tous dessins, graphiques, logos, en-tête de lettres, textes manuscrits, photos, diapos, journaux... La copie s'affiche à l'écran en trois secondes environ ! Un très bon plan pour des applications (entre autres) de micro-édition, de rédactions de manuels et dossiers, etc. et ce pour un prix très attractif de moins de 3 000 francs.

Cameron, 170, quai de Jemmapes, 75010 Paris.



INITIATION A MULTIPLAN

Nous avons, le mois dernier, commencé à étudier sous un aspect général, les tableurs. Cette fois-ci, nous débutons une série sur trois numéros, qui à l'aide d'un exemple concret, va nous permettre de connaître à fond ce type d'applications. Nous avons choisi pour vous initier à la pratique des tableurs, d'étudier le logiciel Multiplan.

[redacted]

Pourquoi ce choix plutôt qu'un autre ? (Car il faut bien reconnaître que les tableurs sont légions sur le marché). Multiplan, même s'il ne fut pas le premier créé (il s'agit de Visicalc), est le logiciel de cette catégorie, le plus diffusé dans le monde. Ses ventes dépassent maintenant largement le million d'exemplaires, et on peut dire qu'à ce titre il est réellement devenu un outil de référence pour les professionnels. Second argument, l'interface utilisateur de Multiplan, c'est-à-dire sa personnalité, sa façon de dialoguer avec l'opérateur qui l'utilise, a servi de base pour la conception de pratiquement tous les autres tableurs existant (Supercalc par exemple). Ainsi, si vous apprenez à utiliser Multiplan, et si vous saisissez bien les rouages de son fonctionnement, il y a de fortes chances pour que vous ne soyez pas trop dépaysé lorsque vous utiliserez un logiciel d'une autre marque. Dernier argument justifiant le choix de Multiplan pour cette initiation, son prix.

En effet, à la suite de la sortie de l'AMSTRAD PC 1512, on a vu fleurir sur le marché une Multitude de produits dits "Juniors". Il s'agit généralement de versions bridées d'un logiciel ayant fait ses preuves, vendues à un prix défiant toute concurrence. Multiplan est l'un de ceux-ci, et on trouve désormais le logiciel Multiplan Junior en version MS-DOS pour moins de 1 000 F. Mais cet article ne s'adresse pas uniquement aux possesseurs de PC 1512 ; il existe également pour le système d'exploitation CP/M 3.0 du CPC 6128 et des PCW 8256 et PCW 8512, une version de Multiplan fournie sur disquette 3 pouces. Cette autre version du logiciel vedette de la société Microsoft, n'est pas diffusée par cette dernière, mais par la société SYBEX qui en a réalisé l'adaptation.

Le décor étant posé, les informations précédentes devraient permettre à chacun d'entre-vous de se procurer le Multiplan correspondant à sa machine. Seuls les possesseurs de CPC 464 ou CPC 664 ne pourront pas obtenir de version adaptée du logiciel, aucun éditeur n'a tenté de l'adapter sous CP/M 2.2 : il s'agit vraisemblablement d'un problème de place mémoire. Terminons en vous disant que les indications données seront valables à la fois pour les versions CP/M et MS-DOS de Multiplan, la présentation de ces logiciels étant identiques sur les deux systèmes.

Premier contact

Une fois Multiplan chargé dans votre micro-ordinateur, vous voyez apparaître un écran (voir copie d'écran n° 1) sur lequel sont affichées de nombreuses indications. En fait, l'écran est divisé en trois parties distinctes. La première, occupant environ les deux-tiers de l'espace de visualisation est une fenêtre sur la feuille de calcul. (La feuille de calcul, rappelons-le, est une grille composée de lignes et de colonnes, à l'insertion desquelles se trouvent des cellules. Chacune de ces cellules peut contenir indifféremment du texte, des chiffres, ou des formules de calculs. Nous reviendrons ultérieurement en détail sur le fonctionnement de la grille de calcul).

Vous voyez inscrit sur la ligne du sommet de l'écran, et sur la colonne de gauche des chiffres, qui représentent les coordonnées des différentes cellules : c'est à l'aide de ces coordonnées qu'il vous est possible de repérer la coordonnée d'une des cases de la feuille de calcul, mais aussi de connaître à tout moment la position de la fenêtre de visualisation. En effet, la totalité de l'espace disponible sous Multiplan n'est pas composé uniquement par les quelques lignes et colonnes affichées, mais de 255 colonnes, par 64 lignes. Nous verrons plus loin qu'il n'est pas toujours possible d'utiliser l'intégralité de ces cellules, mais ceci offre un champs d'application suffisamment vaste pour bon nombre d'applications. Dans cette partie de l'écran réservée au tableau, vous pouvez également apercevoir une case affichée en vidéo inverse (c'est-à-dire en blanc, alors que les autres sont noires). Il s'agit ici du curseur, c'est-à-dire d'un repère qui va vous permettre à tout moment de savoir quelle est la cellule sur laquelle vous travaillez, mais aussi de vous déplacer dans le tableau : ce curseur peut être déplacé en utilisant les touches de direction du clavier (touches flêchées ; ces touches existent sur les pavés numériques des CPC, des PC et des PCW, à droite du clavier).

Essayez de déplacer cette flèche en appuyant plusieurs fois sur la flêche de droite : vous voyez le curseur se déplacer vers la droite. Si le curseur se trouve tout-à-fait à droite de l'écran, et si vous continuez à appuyer sur la touche de la flêche droite, vous allez voir se modifier les chiffres affichés sur la ligne indiquant les colonnes : vous déplacez ainsi la fenêtre sur la feuille de calcul. Ceci est valable dans les quatre directions (haut, bas, gauche, droite). Il est également possible de se déplacer directement d'un endroit à un autre de l'écran avec certaines des fonctions de ce logiciel. Sur le Multiplan version MS-DOS, vous pouvez également utiliser les touches PgUP (page haut) et PgDn (page bas) pour vous déplacer de page en page. Cette méthode de visualisation peut vous paraître quelque peu complexe, mais elle a le mérite

```
-1        1         2         3         4         5         6         7
  1
  2
  3
  4
  5
  6
  7
  8
  9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
COMMANDE: Alpha Blanc Calcul Détruit Edite Format Guide Insère Lit_Ecrit Mouv.
          Nom Options Protège Quitte Recopie Sortie Tri Vers Xterne ZoneFenêtre
Choisissez une option ou frappez le caractère de commande
L1C1                                    100% Libre     Multiplan: TEMP
```

d'offrir une surface de travail bien plus importante que les 25 lignes de 80 colonnes standards des cartes graphiques du PC ou des machines CP/M.

La seconde partie de l'écran est réservée aux options : il s'agit de deux lignes sur lesquelles sont affichées toutes les possibilités de Multiplan (ALPHA, CALCUL, LIT ECRIT etc.). Il existe également dans cette partie de l'écran un curseur en vidéo inversée, qui vous indique quelle option est couramment sélectionnée. Le mode de sélection des options est cependant légèrement différent du mode de fonctionnement du curseur, sur la feuille de calcul. Il vous est possible de sélectionner une des possibilités en tapant au clavier la lettre qui l'identifie, ou en déplaçant le curseur, puis en appuyant sur RETURN. Si vous choisissez la première possibilité, vous devrez taper, par exemple pour l'option ALPHA, sur la lettre A.

Exécutons pour mettre en application ce qui vient d'être expliqué, un court exemple : disposez à l'aide des touches flêchées le curseur sur une cellule de votre choix, puis appuyez sur A au clavier : vous voyez alors les lignes d'option disparaître, et une zone de saisie la remplacer. Vous venez de sélectionner l'option qui va vous permettre de saisir un texte dans une cellule donnée : tapez un nom, par exemple le vôtre, puis tapez sur RETURN. Vous allez voir apparaître le nom ou la phrase saisis dans la cellule pointée par le curseur. Si vous avez tapé une phrase ou un nom trop longs, celui-ci sera coupé automatiquement, pour entrer dans la zone offerte par la cellule.

La deuxième solution dont nous avons parlé tout à l'heure pour sélectionner une option, consiste à déplacer le curseur sur celles-ci. Vous pouvez réaliser cette opération en appuyant sur la touche TAB, jusqu'à atteindre la fonction désirée. Ensuite tapez RETURN, et vous obtiendrez le même résultat que précédemment. Reproduisez l'essai qui utilisait l'option ALPHA pour le vérifier : déplacez à l'aide de la touche TAB le curseur, lorsqu'il se trouve sur ALPHA (vous vous en apercevez facilement, car ALPHA devient écrit en noir sur fond blanc), appuyez sur RETURN et saisissez votre texte.

La dernière partie de l'écran du logiciel Multiplan est la ligne d'état : il s'agit de la dernière ligne de l'écran, située tout en bas. On appelle cette zone d'information une ligne d'état car elle vous donne à tout moment des informations sur le travail en cours. Tout-à-fait à droite, est inscrit le nom du fichier en cours d'édition. Par défaut, ce fichier est intitulé TEMP (pour temporaire), mais si nous avions chargé en mémoire une feuille de calcul spécifique, c'est le nom de cette feuille qui serait inscrit (par exemple BUDGET ou COMPTES). Le nom du fichier peut également donner des indications sur le disque sur lequel il est situé : si le nom du fichier est précédé par B : nous savons instantanément que le fichier en cours d'édition se trouve sur la disquette du lecteur B, et ainsi de suite pour les différents lecteurs installés dans votre système (par exemple C pour le disque dur ou le disque RAM sur les PC 1512).

Est également affichée sur cette ligne d'état, une indication sur le volume de mémoire occupée par votre fichier. Cette indication est donnée en pourcentage ; dans le cas présent, si aucun fichier n'est présent en mémoire, nous avons 100 % de mémoire disponible, et c'est donc ce chiffre qui est inscrit. Ici intervient une caractéristique très importante de Multiplan : le fait que nous ayons 255 colonnes de 64 lignes ne signifie pas forcément que toute cette surface est utilisable. La zone de travail dépend uniquement de la mémoire disponible sur votre système. Un grand nombre d'entre vous écrivent régulièrement à AMSTRAD MAGAZINE pour se plaindre du fait que la version Multiplan des CPC et PCW sature très rapidement (0 % de mémoire disponible) : il s'agit d'une caractéristique incompressible de la machine, celle-ci n'ayant, une fois le logiciel chargé, que 16 Koctets de mémoire utilisateur disponible pour disposer des données ; inutile donc de rajouter des extensions RAM pour le disque virtuel, quelle que soit la quantité de RAM ajoutée, la place disponible ne sera toujours que de 16 Koctets. Sur les ordinateurs de type PC, cette place mémoire est directement dépendante de la mémoire réelle utilisable, et il devrait être beaucoup plus facile d'utiliser des tableaux très volumineux.

Nous en avons terminé avec l'écran de Multiplan. Vous devez être à même dorénavant de connaître en un rien de temps toutes les caractéristiques du logiciel, et de sortir par vous-même de toutes les situations délicates. Sachez néanmoins qu'en cas de problème, si par exemple vous avez effectué par mégarde une opération incontrôlée, il vous est possible d'annuler une option en appuyant sur la touche ESC.

Le mois prochain, nous étudierons plus en détail les diverses options de calcul et d'édition du logiciel, et vous verrez que ce vieux programme (qui a subi depuis sa création de nombreux liftings efficaces) est loin d'être démodé, et qu'il initiera encore pendant longtemps les secrétaires et les cadres aux joies du budget prévisionnel ou du compte d'exploitation.

E. Charton

TOUT SAVOIR...



LOISIRS: PROFITEZ D'UNE FORMULE SIMPLE ET PRATIQUE.

BOOMERANG POURQUOI ?

Echangez vos vieux logiciels contre de nouveaux titres! Commandez-les à des prix sympathiques avant de les échanger à nouveau.
Faites votre choix dans une vaste logithèque comportant les dernières nouveautés.
Amusez-vous sans vous ruiner grâce à Boomerang: une solution économique pour les insatiables du joystick.

BOOMERANG COMMENT ?

Envoyez-nous les logiciels que vous souhaitez échanger et commander ceux que vous désirez recevoir. Les échanges sont traités rapidement dans la limite de nos stocks (envoi par colis PTT urgent).
La liste des titres disponibles évolue tous les mois en fonction des nouveautés parues et de vos demandes: c'est un panorama très complet de l'univers du logiciel de jeu.
Votre adhésion au centre est valable un an et vous permet de recevoir cette liste tous les mois ainsi que le catalogue présentant les logiciels.

QUELQUES RÈGLES ET GARANTIE

Quelques règles régissent le fonctionnement du centre.
Les logiciels envoyés pour échange doivent être des logiciels d'origine, à l'exclusion de toute copie, ils doivent être envoyés en bon état, dans leur conditionnement d'origine, accompagnés de la notice d'utilisation et des accessoires s'il y a lieu, les logiciels défectueux seront retournés.
Le nombre de logiciels envoyés pour échange ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyer ou même commander des logiciels sans en envoyer.
Vous êtes libres d'effectuer autant d'échanges que vous le souhaitez, aussi souvent que vous le désirez, aucune contrainte vis-à-vis du nombre d'échanges effectués ne vous est imposée de même en ce qui concerne les logiciels commandés au centre, (vous pourrez à votre convenance les conserver ou les échanger).
Le centre Boomerang garantit la reprise des logiciels commandés ; à la valeur de reprise en vigueur à la date de la commande, cela pendant un délai de deux mois à compter de la date de la commande ou de l'échange.
Les logiciels reçus du centre sont garantis deux mois et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.



VOIR PAGES SUIVANTES...

GAO

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

ATTENTION: La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.
La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

	1001 BC	59	119
▽	1942	37	75
	3 D BOXING	19	39
▽	3 D FIGHT	22	45
	3 D GRAND PRIX	24	49
	3 D HUNTED EDGE	15	35
	50 JEUX	56	112
	A VIEW TO A KILL	19	39
	ACE	44	89
	ACE OF ACES	47	95
	ACROJET	44	89
▽	ACTIVATOR	34	69
	ALIEN 2	42	85
	ALIEN 8	15	35
	ALIEN BREAK IN	15	30
	ALIEN HIGWAY	42	85
	AMELIE MINUIT	29	59
	AMERICA'S CUP	44	89
	AMSTRAD ACADEMY	47	95
	ANDROID 2	22	45
	ANNALS OF ROME	57	115
	ANTIRIAD	42	85
●	ARKANOID	44	89
●	ARMY MOVE	44	89
	ASPHALT	62	125
	ASTERIX	42	85
	ATHAWALPA	67	135
●	AU REVOIR MONTHY	47	95
	AVENGER	39	79
▽	BACTRON	34	69
	BAD MAX	39	79
●	BALL BREAKER	49	99
	BALLE DE MATCH	34	69
▽	BAT. D'ANGLETERRE	44	85
	BATAILLE DES BREVETS	74	149
▽	BATMAN	27	55
	BATTLE BEYOND STARS	22	45
	BIGGLES	32	65
	BIG 4	47	95
	BILLY LA BANLIEUE	42	85
	BLADE RUNNER	24	49
	BLAGGER	39	79
	BOMB JACK	27	55
	BOMB JACK 2	44	89
	BOULDERDASH 3	39	79
	BOUNDER	37	75
▽	BREAKTRHU	34	69
	BRIAN BLOODAXE	22	45
	BRUCE LEE	24	49
	CAMELOT WARRIORS	47	95
▽	CAULDRON 2	24	49
	CHALLENGER	34	69
	CHILLER	15	35
	CITY SLICKER	39	79
	COBRA	44	89
▽	CODENAME MAT 2	24	49
	COLOSSUS BRIDGE 4	62	125
▽	COMBAT LINX	22	45
	COMMANDO	24	49
	COMPUTER HITS 10	49	99
	CONFUZION	33	75
	CRAFTON ET XUNK	47	95
▽	CRYSTAL CASTLE	47	95
	CRYSTANN	82	165
	DAMBUSTER	25	55
	DAMES 3 D CHAMPION	57	115
	DAN DARE	44	89
	DANDY	42	85
	DARK STAR	22	45
▽	DEACTIVATOR	34	69
	DEATHVILLE	44	89
▽	DEEP STRIKE	39	79
	DONKEY KONG	39	79
	DRAGON'S LAIR	39	79
	DRAGON'S LAIR 2	47	95
	DYNAMITE DAN	39	79
	EAGLE NEST	49	99
	EDEN BLUES	27	55
▽	ELECTRA GLIDE	39	79
▽	ELECTRIC WONDERLAND	34	69
	ELEVATOR ACTION	44	89
	ELITE	57	115
	ENIGME A OXFORD	79	159
	EQUINOXE	42	85
	EREBUS	59	119
	EXPLODING FIST	15	35
▽	EXPLORER	34	69
▽	FAIRLIGHT	37	75
	FIGHTER PILOT	15	30
	FIGHTING WARRIOR	27	55
	FIRE LORD	42	85
	FLIGHT PAT 737	22	45
▽	FOREST AT WORDS END	19	39
	FORMULA ONE SIMULATO	15	35
	FRANCE GEO.	49	99
	FUTURE KNIGHT	44	89
▽	GALACHIP	29	59
	GALVAN	34	69
	GAUNTLET	47	95
	GHOST'N GOBLINS	29	59
	GHOSTBUSTERS	24	49
	GLADIATOR	44	99
	BGLIDER RIDER	32	65
	GOLIATH	42	85
	GOONIES	42	85
	GRAND PRIX 500 CC	49	99
	GRAPHIQUE CITY	62	125
▽	GREEN BERET	22	45
	HACKER	24	49
	HACKER 2	44	89
	HANSE	74	149
	HARBALL	44	89
	HIGLANDER	39	79
	HIGWAY ENCOUNTER	24	69
▽	HIJACK	37	75
●	HIT PACK 2	47	95
●	HOWARD THE DUCK	44	89
	HUNTER KILLER	15	35
	HYPERSPACE 4	29	59
	HYPERSPORTS	27	55
▽	IKARI WARRIORS	34	69
	IMPOSSABALL	42	85
	IMPOSSIBLE MISSION	34	69
▽	INFILTRATOR	42	85
	INTERNATIONAL KARATE	42	85
	INTO OBVILON	15	35
	JAIL BREAK	39	79
▽	JEUX SANS FRONTIERES	24	49
	JEWELS OF BABYLON	15	35
	JUMP JET	19	39
	KAT TRAP	44	89
▽	KNIGHT GAMES	37	75
▽	KNIGHT LORE	22	45
	KNIGHT RIDER	29	59
▽	KONAMI COIN OP HITS	34	69
	KONAMI'S GOLF	42	85
▽	KUNG FU MASTER	24	49
	KWAH	42	85
▽	L'AFFAIRE SYDNEY	62	125
▽	L'AIGLE D'OR	47	95
	L'HERITAGE	82	165
▽	LE GESTE D'ARTILLAC	67	115
	LE SCEPTRE D'ANUBIS	67	135
	LEADER BOARD	44	89
	LES DENTS DE SA MERE	32	65
	LES LAUREATS	74	149
▽	LIGHT FORCE	32	65
	LOGIST PACK	39	79
▽	LORD OF THE RING	37	75
	M'ENFIN	67	135
	MACADAM BUMPER	29	59
	MAD DOG	69	139
●	MANANTHAN 95	62	125
	MANIC MINER	22	45
	MARACAIBO	42	85
	MARBLE MADNESS	54	109
●	MARTIANOIDS	47	95
▽	MASTER OF THE LAMPS	22	45
	MERCENAIRE	37	75
	MERCENARY	44	89
▽	MERMAID MADNESS	29	59
	METRO 2018	39	79
	MGT	62	125
▽	MIAMI VICE	34	69
	MICROPPOL HITS	47	95
	MICROSAPIENS	27	55
	MICROSCRABBLE	62	125
	MILLE BORNE	42	85
	MINDSCHADOW	27	55
	MISSION 2	39	79
▽	MISSION OMEGA	42	85
▽	MLM 3 D	47	95
▽	MONOPOLIC	37	75
	MONTERRAQUEOUS	15	35
	MONTHY ON THE RUN	37	75
	MOVIE	29	59
	MR FREEZE	22	45
●	NEMESIS	44	89
	NEVER ENDING STORY	54	109
▽	NEXUS	37	75
	NIGHT GUNNER	34	69
▽	NIGHTSHADE	19	39
	NOW GAMES 3	44	89
●	NOW GAMES 4	49	99
	OLYMPE	59	119
	ONE	64	129
▽	PACIFIC	27	55
▽	PACK ELITE	32	65
	PACMAN	47	95
▽	POSEIDON	27	55
▽	PRODIGY	39	79
	PYJARAMA	22	45
	PYRAMIDE D'ATLANTIS	64	129
	QUESTOR	42	85
	RAID SUR TENERE	29	85
	RALLYE 2	19	39
	RAMBO	19	39
▽	RASPUTIN	37	75
▽	REBELS PLANET	42	85
	RED ARROWS	34	69
	REDHAWK	24	49
▽	REVOLUTION	34	69
	ROBBOT	49	99
▽	ROCK'N WRESTLE	32	65
	ROCKET BALL	37	75
	RODEO	54	109
	ROLAND IN TIME	15	30
	ROOM 10	34	69
▽	SABOTEUR	29	59
●	SABOTEUR 2	47	95
▽	SAI COMBAT	32	65
	SAILING	44	89
	SAMANTHA FOX STRIP	42	85
	SAPIENS	34	69
●	SCALEXTRIC	49	99
▽	SCOOBYDOO	34	69
	SECRET DU TOMBEAU	69	139
●	SENTINEL	47	95
●	SHAOLIN'ROAD	47	95
	SHOCKWAY RIDER	44	89
▽	SHOGUN	32	65
	SHORT CIRCUIT	44	89
	SKYFOX	24	49
	SOLD A MILLION	15	35
	SOLD A MILLION 2	37	75
▽	SOLD A MILLION 3	37	75
	SPACE HARRIER	29	59
	SPACE SHUTTLE	39	79
	SPECIAL OPERATIONS	32	65
	SPELBOUND	15	35
	SPINDIZZY	39	79
	SPITFIRE 40	27	55
	STAIRWAY TO HELL	23	45
	STAR BOY	22	45
	STAR GLIDER	59	119
	STAR STRIKE 2	44	89
	STARION	22	65
	STARQUAKE	47	105
▽	STRATEGY	34	69
	STREAT HAWK	42	85
▽	STRIKE FORCE HARRIER	37	75
	SUB	39	79
	SUPER CYCLE	49	95
	SUPPERPIPELINE 2	15	35
	SWORD AND SORCERY	57	115
	TAI BOXING	34	69
▽	TARZAN	37	75
	TAU CETI	42	85
	TEMPEST	44	89
	TENNIS 3 D	52	105
	TENSION	54	109
	TENTH FRAME	52	105
●	TERROR OF THE DEEP	49	99
	THANATOS	44	89
	THE GREAT ESCAPE	47	95
	THEATRE EUROPE	49	99
	THINK	44	89
	THOMAHAWK	44	89
	TOAD RUNNER	44	89
	TOBROUCK	44	89
	TOP GUN	42	85
	TORNADO LOW LEWEL	29	59
▽	TRAILBLAZER	37	75
	TRANSAT ONE	44	89
	TRIVIAL PURSUIT	72	145
	TROLLIE WALLYE	22	45
▽	TT RACER	34	69
	TURBO ESPRIT	27	55
	UCHIMATA	49	99
	VIRGIN ATLANTIC	49	99
	VOTEZ POUR MOI	42	85
	WARLORD	44	99
	WARRIOR	37	75
▽	WAY OF THE TIGER	32	65
	WERNER	49	99
	WHO DARES WIN 2	29	59
	WINTER GAME	32	65
	WINTER SPORT	32	65
	WORLD CUP	27	55
	XARQ	49	99
	XENO	44	89
▽	XEVIOUS	42	85
	YIE AR KUNG FU 2	42	85
	ZAXX	39	79
	ZOIDS	39	79
▽	ZORRO	22	45

DISQUES

	1001 BC	87	175
▽	1942	57	115
	3 D BOXING	47	95
	3 D GRAND PRIX	44	89
	ACE OF ACES	69	139
	ACTIVATOR	57	115
	ALIEN 2	69	139
	ALIEN HIGWAY	57	115
	AMERICA'S CUP	62	125
	ANIMATOR	94	189
▽	ANTIRIAD	54	69
●	ARKANOID	72	145
●	ARMY MOVE	72	145
	ASPHALT	82	165
	ATHLETE	77	155
	ATLANTIS	67	135
▽	ATTENTAT	47	95
●	AU REVOIR MONTHY	72	145
	AVENGER	64	129
	BACTRON	59	119
●	BALL BREAKER	72	145
	BARRY MAC GUIGAN	52	105
	BAT. D'ANGLETERRE	67	135
	BATMAN	52	105
	BATT. POUR MIDWAY	57	115
	BIG 4	67	135
▽	BIG BAND	102	205
	BIGGLES	37	75
▽	BILLY LA BANLIEUE	67	135
	BLUE WAR	79	159
	BOB WINNER	89	179
	BOMB JACK	34	69
	BOMB JACK 2	67	135
	BOUNDER	59	119
▽	BREAKTHRU	57	115
	BRIDGE PLAYER 3	74	149
▽	BRUCE LEE	22	45
	CAMELOT WARRIOR	77	155
	CAULDRON	44	89
	CAULDRON 2	52	105
	CINE CLAP	77	155
	CITY SLICKER	67	135
	COBRA	69	139
	CODENAME MAT 2	34	69
	COMPUTER HITS 6	77	155
	CRYSTAL BLEU	107	215
●	CRYSTAL CASTLES	72	145
	DAKAR MOTO	89	179
	DAN DARE	59	119
	DANDY	69	139
	DEACTIVATOR	67	135
	DEATHVILLE	69	139
	DEEP STRIKE	67	135
	DESERT FOX	49	99
	DISK MASTERTRONIC 1	49	99
	DISK MASTERTRONIC 2	49	99
	DISK MASTERTRONIC 3	49	99
	DONKEY KONG	62	125
	DRAGON'S LAIR	47	95

	Titre		
	EAGLE NEST	72	145
	EDEN BLUES	49	99
	ELECTRA GLIDE	62	125
	ELECTRO FREDY	29	59
	ELITE	59	119
	EMPIRE	57	115
	ENIGME A OXFORD	109	219
	EQUINOXE	65	145
▽	EREBUS	64	129
	ETHNOS	92	185
	EX. FIST FIGHT. WARR.	42	85
▽	EXPLORATEUR 3	87	175
	EXPLORER	67	135
	FAIAL	84	169
▽	FAIRLIGHT	59	119
	FER ET FLAMME	122	245
	FIGHTER PILOT	34	69
▽	FIRE LORD	57	115
	FOOT	32	65
	FRANCE GEO	72	145
	FRANK BRUNO BOXING	54	109
	FUTURE KNIGHT	67	135
▽	GALVAN	49	99
▽	GAUNTLET	59	119
	GHOST'N GOBLINS	32	65
	GLADIATOR	79	159
	GLIDER RIDER	52	105
	GOLDEN HITS	54	109
▽	GRAND PRIX 500 CC	59	119
	GRAPHIQUE CITY	89	179
▽	GREEN BERET	37	79
	HACKER	57	115
	HACKER 2	62	125
	HANSE	107	215
	HARDBALL	67	135
	HIGWAY ENCOUNTER	37	75
▽	HIJACK	47	95
	HISTOIRE D'OR	72	165
●	HIT PACK 2	69	139
	HYPERSPORTS	37	75
▽	IKARI WARRIORS	49	99
	IMPOSSABALL	67	135
	IMPOSSIBLE MISSION	77	155
	INFILTRATOR	54	109
	INTERNATIONAL KARATE	59	119
	JACK THE NIPPER	69	139
▽	JAIL BREACK	52	65
	KAT TRAP	74	149
▽	KNIGHT GAMES	57	115
▽	KONAMI COIN OP HITS	54	109
	L'AFFAIRE SYDNEY	74	149
●	LE CHEVALIER BLANC	72	145
	LE CINQUIÈME AXE	42	85
▽	LE PACTE	82	165
●	LE PASSAGER DU TEMPS	97	195
●	LEADER BOARD	69	139
	LES ANNALES DE ROME	77	155
▽	LIGHT FORCE	49	99
	LITTLE PEOPLE COMP.	57	115
	M'ENFIN	84	169
	MAD DOG	89	179
	MANDRAGORE	64	129
	MANHATAN 95	74	149
▽	MARACAIBO	62	125
	MASQUE	79	159
●	MERCENARY	92	185
	MERMAID MADNESS	54	109
	METRO 2018	42	85
	MEURTRE SUR L'ATL.	***	241
	MGT	82	165
	MIAMI VICE	47	95
	MICROPOOL HITS	72	145
	MICROSCRABBLE	74	149
	MINDSHADOW	72	145
	MISSION ELEVATOR	62	125
	MISSION OMEGA	62	139
	MLM 3 D	82	165
	MONOPOLY	97	195
	MONTHY ON THE RUN	64	129
▽	MOVIE	52	165
●	NEMESIS	69	139
	NEXUS	64	129
	NIGHT GUNNER	59	119
	ONE	89	179
▽	OPERATION NEMO	77	155
	ORPHEE	44	89
	PACIFIC	67	135
▽	PACK ELITE	52	105
	PING PONG	77	155
	PRODIGY	69	139
	PYRAMIDE D'ATLANTIS	79	159
	QUESTOR	67	135
	RAID	29	59
	RED ARROWS	59	119
	RED HAWK	64	129
	RENEGADE	67	135
	RESCUE ON FRACTALUS	52	105
	REVOLUTION	64	129
▽	ROBBOT	54	109
▽	ROCKY HORROR SHOW	42	85
	RODEO	82	165
	ROOM 10	59	119
	SABOTEUR	62	139
●	SABOTEUR 2	69	139
▽	SAI COMBAT	47	95
	SAILING	62	125
	SAMANTHA FOX STRIP	62	125
	SAPIENS	59	119
●	SCALEXTRIC	72	145
▽	SCOOBYDOO	47	95
	SECRET DU TOMBEAU	89	179
●	SENTINEL	72	145
●	SHAOLIN'ROAD	72	145
	SHOCKWAY RIDER	64	129
▽	SHOGUN	49	99
	SHORT CIRCUIT	72	145
	SIGMA 7	69	139
	SILENT SERVICE	72	145
	SOLD A MILLION 2	44	89
▽	SOLD A MILLION 3	52	105
	SORCERY PLUS	37	75
	SPACE HARRIER	54	109
	SPACE SHUTTLE	57	115
	SPINDIZZY	54	109
▽	SPITFIRE 40	52	105
	SRAM	54	109
	SRAM 2	84	169
	STAIRWAY TO HELL	69	139
	STAR GLIDER	79	159
▽	STAR STRIKE 2	57	115
	STARQUAKE	69	139
	STRATEGY	77	155
	STRIKE FORCE HARRIER	64	129
	SUPER CYCLE	69	139
	SW REPORTER	84	169
	SWORD AND SORCERY	47	95
	TAI BOXING	49	99
	TAU CETI	67	135
	TEMPEST	64	129
	TENNIS 3 D	57	115
	TENSION	67	135
	TENTH FRAME	72	145
●	TERROR OF THE DEEP	72	145
	THANATOS	67	135
	THE PAWN	87	175
	THEATRE EUROPE	69	139
▽	THOMAHAWK	57	115
	TOAD RUNNER	72	145
▽	TOBROUCK	62	125
▽	TOP GUN	49	99
▽	TOP SECRET	82	165
	TORNADO LOW LEVEL	64	129
▽	TRAILBLAZER	57	115
	TRIVIAL PURSUIT	94	189
▽	TURBO ESPRIT	52	105
	TYRANN	74	149
	UCHIMATA	72	145
	V	44	89
	WERNER	77	155
	WHO DARES WIN 2	42	85
	WINTER GAME	57	115
	XENO	57	115
	XEVIOUS	77	155
	YIE AR KUNG FU 2	72	145
	ZAXX	87	195
	ZOIDS	87	195
	ZOIDS	62	125
	ZOMBIE	59	119

COMMENT CALCULER VOS ÉCHANGES :

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs, la première est la valeur de reprise des logiciels envoyés, la deuxième le prix de vente des logiciels commandés.
Pour calculer vos échanges : additionnez les prix de vente des logiciels commandés, puis additionnez les valeurs de reprise des logiciels envoyés.
Effectuez ensuite la soustraction totale de la commande moins total de la reprise vous obtiendrez le montant de votre échange.
Si ce montant est négatif, il vous suffira de le déduire du montant de l'adhésion.

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42

DES NOUVEAUTÉS ARRIVENT RÉGULIÈREMENT ENTRE LES DATES DE PARUTION DE DEUX NUMÉROS, N'HÉSITEZ PAS A NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES DERNIERS TITRES PARUS.

GAO

BULLETIN D'ADHÉSION AMS 23

NOM ______ PRÉNOM ______

ADRESSE ______

CODE POSTAL ______ VILLE ______

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1ère colonne)
		TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2ème colonne)
		TOTAL COMMANDE	

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ______

ADHÉSION 50 F + FRAIS D'ENVOI 15 F ______ + 65 F

MONTANT TOTAL ______

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

LE PC 1512 JOUE LES DURS



Annoncée depuis de nombreuses semaines, la version dotée d'un disque dur du compatible PC d'Amstrad vient de franchir les portes du journal, prête à se livrer aux tests les plus insidieux. Alain Sugar arrive au niveau des plus grands avec son HD 20 : les concurrents tremblent... grand bien leur fasse ! Autre surprise : la DMP 4000, accompagne le dernier des PC 1512 dans notre laboratoire secret.

A l'assaut de la machine

Premier contact avec la bête, le déballage des deux énormes cartons aboutit à une constatation rassurante : l'unité centrale et le moniteur ne craignent aucun choc dans leurs épaisses couches molletonnées. Comme les prédécesseurs, le PC 1512 HD 20 confie la majorité des ses kilogrammes au moniteur, s'alignant sur l'objectif minceur à la mode lors des grandes vacances. Inutile donc de chercher l'alimentation de 65 Watts dans l'unité centrale : elle réside toujours derrière l'écran.
La compacité du boîtier laisse suffisamment de place au disque dur pour qu'il orne agréablement sa façade avant. Placé à gauche, il abandonne la moitié droite à une unité de disquette classique. Doté en théorie de 20 méga octets de capacité, il se révèle plus généreux encore : il dépasse les 21 Mo disponibles pour le stockage.
Fabriqué par Tandon, le disque tient ses promesses : avec un temps d'accès moyen de 40 millisecondes, il pulvérise les performances des XT courants (en général 90 ms). Sa fiabilité ne peut ête remise en cause : Tandon n'est pas devenu premier mondial en mémoire de masse pour rien — il fournit des marques aussi respectables que Victor ou Zenith.
A la mise sous tension, un nouveau cadeau signé Alan Sugar vient rassurer ses fans : le disque est prêt à l'emploi, contrairement aux habitudes prises par les concurrents de Taïwan. Formaté, il contient déjà deux systèmes d'exploitation : MS-Dos 3.2 et Dos Plus. Pour tenir compagnie à ces programmes, le constructeur a installé Gem et Basic 2.
Ceux qui tiennent à comprendre le pourquoi du comment peuvent parfaitement reformater le disque et installer l'ensemble des programmes sus-cités à partir des disquettes généreusement offertes par Amstrad. L'opération, longue et fastidieuse, se déroule sans anicroche. Quelques dizaines de minutes écoulées, mais pas en pure perte : l'utilisateur acquiert des notions telles la partition de disque, les directory ou les arborescences.
Dernier point important à souligner, la présence du disque nécessite un contrôleur. Celui-ci occupe l'un des slots libres du PC 1512, n'en laissant que deux à l'utilisateur. Au fait ! Un disque demande un aération conséquente pour éviter la surchauffe. Là encore, Amstrad a pensé à tout : le ventilateur se loge juste sous le disque et se remarque à peine : un exemple de discrétion sonore.

Démarrage logiciel en fanfare

Dès la mise sous tension, même les plus exigeants obtiennent satisfaction. Peu bruyant, le HD 20 teste sa mémoire avec vélocité avant de proposer à l'utilisateur la détermination de son système d'exploitation. Ceux qui optent pour Dos Plus lancent le chargement de Gem. La priorité donnée à la souris plutôt qu'au clavier ravit les habitués des Mac et autres Atari ST.
Les inconditionnels des standards choisissent de préférence MS-Dos. Grand bien leur fasse : bien que le HD 20 se contente de charger le Dos demandé, rien n'empêche l'utilisateur de lancer Gem ensuite. La souris d'Amstrad passe pour une souris Microsoft aux yeux du système d'exploitation : aucun problème de compatibilité à déplorer lors de cette opération particulièrement risquée !
Prévus pour fonctionner dans l'environnement Gem, les deux utilitaires Gem paint et Basic 2 tournent avec un égal bonheur sous Dos Plus ou MS-Dos. Le choix entre les deux SED (Système d'Exploitation Disque, traduction bancale de DOS) s'accomplit pour des questions de fonctionnalité. Si l'ensemble des programmes écrits sur PC répondent aux normes de MS-Dos, Dos Plus offre des fonctions puissantes absentes des caractéristiques du premier.
Malheureusement peu répandu, Dos Plus propose, contrairement à MS-Dos, la possibilité de récupérer des fichiers et des programmes écrits sous CP/M. Ce système d'exploitation, bien connu des utilisateurs d'Amstrad, offre une logithèque importante. Dos Plus vous ouvre la porte à leur utilisation, avec quelques contraintes mineures.
Autres capacités de ce Dos au-dessus de tout soupçon : l'exécution de plusieurs programmes en simultané ! Sans réellement fonctionner comme un ordinateur multitâche, le HD 20 arrive ainsi à gérer plusieurs opérations simultanément. Apparemment du ressort du gadget, cette option vous apparaîtra dans toute sa splendeur lorsque vous aurez accompli de l'impression en temps partagé.
A la tête d'un texte de plusieurs pages, vous devez mettre la dernière main à un programme écrit sous Basic 2. Lancez l'impression... et oubliez-là, Dos Plus se charge de la mener à bout. Il ne vous reste plus qu'à vous jeter sur votre listing et à le compléter dans les meilleurs délais.
(Dernier avantage de Dos Plus : les logiciels d'Electronic Arts sont protégés contre la copie sous MS-Dos en étant stockés sous forme de fichiers Dos Plus. Il ne vous reste plus qu'à dégoter un copieur Dos Plus pour réaliser une copie de sauvegarde de votre jeu !)
Gem Paint de Digital Research et Basic 2 de Locomitive Basic ne sont pas des nouveautés pour vous. Amstrad a largement contribué à leur promotion depuis la sortie de ses PC 1512. Rappelons tout de même les capacités remarquables de ces deux logiciels, gracieusement installés par Amstrad sur le disque. Gem Paint offre à l'utilisateur d'exploiter pleinement les capacités graphiques du PC directement par la souris.
Le Basic 2 se caractérise par l'environnement Gem. Son utilisation est d'autant plus agréable qu'une fenêtre est allouée à chacune des actions possibles du programmeur : dialogue, résultats, édition... Seuls les habitués de la programmation standard seront déroutés par ce compilateur : la numérotation des lignes a disparu !
Pour clore l'aspect logiciel de notre test, signalons le comportement singulier de la souris lors des accès disque. Les maniaques seront surpris par les mouvements brusques de la flèche à l'écran après un chargement ou une sauvegarde. La raison en est simple : les mouvements de la souris sont mémorisés et affichés d'un coup dès la fin d'accès au disque. Un gag auquel l'utilisateur s'accoutume dans les plus brefs délais.

Et l'utilisation alors ?

Parfaitement conçue, la documentation de ce PC 1512 HD 20 s'adresse en priorité aux innocents de l'informatique. Chaque point pouvant soulever problème est développé avec intelligence dans l'imposant Manuel de l'Utilisateur. Ecrit dans le but de faciliter le démarrage des applications, le Manuel est complété par un court volume sur le disque dur et son utilisation.
Si la première partie se destine particulièrement aux débutants, les deuxième et troisième parties expliquent dans le détail les différentes fonctionnalités du PC HD. Certains chapitres essentiels commentent les erreurs à éviter pour conserver l'intégrité au disque. les bricoleurs ne sont pas laissés de côté : pour eux, la troisième partie expose comment manipuler les deux systèmes d'exploitation, sans en perdre aucun.
Enfin, un troisième ouvrage vient compléter l'équipement papier de cet ordinateur : le Guide de Référence Technique, édité par les bons soins de Micro-Application. Regrettons l'absence du manuel de référence du Basic 2, en vente dans toutes les bonnes librairies pour la modique somme de 149 francs.

Des bouquins à l'imprimante

Bienheureux ceux qui s'offriront, simultanément avec le PC HD, l'imprimante DMP 4000, elle aussi disponible depuis peu. Contrairement à toute attente, la dernière-née des imprimantes Amstrad ne vient pas révolutionner le monde douillet des PC.
Dotée d'un chariot large, accueillant à bras ouverts les papiers sur 136 colonnes, la DMP 4000 ne diffère pas fondamentalement de son aînée la DMP 3000. Connectée directement à l'arrière du PC sur le port parallèle, sa compacité remarquable ne l'empêche pas d'occuper une place considérable sur le bureau. Une solution de rangement originale se doit d'être trouvée pour éviter l'engorgement du plan de travail.
Bien que fonctionnant parfaitement en accord avec le PC 1512, la DMP 4000 souffre de deux inconvénients non négligeables, surtout pour les amateurs de calme et de tranquillité. Bruyant paraît un bien faible mot pour qualifier cette imprimante. Contrairement à l'ensemble des constructeurs, Amstrad semble avoir oublié de se pencher sur le problème de l'insonorisation de son modèle. En effet, dès que l'impression est lancée, le carénage entre en résonnance avec la tête d'impression produisant de désagréables vibrations du plastique.
Autre malaise pour les puristes, les diaboliques caractères semi-graphiques du standard IBM ne sont pas reconnus par l'imprimante. Ainsi, tous les caractères comportant des traits doublés, horizontaux ou verticaux, se retrouvent sur le papier réduits à de simples traits. Une réduction qui retire une partie du charme des présentations soignées de certains logiciels PC.
Heureusement pour elle, la DMP 4000 dispose d'arguments influents pour compenser ces défauts. La rapidité d'impression, la robustesse de la tête d'impression et la facilité d'emploi rassureront les utilisateurs passant outre les finesses du standard IBM.

Et le porte-feuille dans tout ça ?

Loin de moi l'idée de vous présenter le HD 20 et la DMP 4000 en passant sous silence l'aspect financier. Comme à l'accoutumée avec Alan Sugar, ses machines apparaissent sur le marché à un prix défiant toute concurrence, Taïwanais inclus.
Le PC 1512 HD existe en quatre versions : 10 Mo monochrome, 10 424 francs, 10 Mo couleur, 12 679 francs, 20 Mo monochrome, 11 730 francs, et 20 Mo couleur, 14 102 francs (Tous ces prix sont des prix publics conseillés). Pour une différence de 1 500 francs, et pour ceux qui en ont les moyens, n'hésitez pas à acheter une version en couleur beaucoup plus agréable d'emploi. Du côté de la DMP 4000, comptez 3 990 francs. Une paille comparée aux prix prohibitifs pratiqués par des constructeurs réputés, pour des machines pas forcément plus performantes.

Michaël Thévenet



C.A.O. ET TURBO-PASCAL

Partie 5

Nous terminons notre série consacrée à la synthèse entre le langage de programmation TURBO-PASCAL et le Dessin Assisté par Ordinateur (D.A.O.). Le programme que nous vous avons présenté n'a rien à envier aux réalisations commerciales disponibles sur CPC 6128, en ce qui concerne les options présentées, et peut servir de base pour vous initier à l'emploi de la C.A.O. ou vous aider à concevoir une application particulière.

Le fichier à inclure UTIL.INC comprend un certain nombre de procédures dites utilitaires, en particulier les procédures chargées de couper une droite par un cadre (fenêtre de visualisation), opération encore appelée CLIPPING, nous reviendrons en détail sur ces opérations. Deux procédures dessinent un rectangle avec ou sans coupe par fenêtre (pour gain de temps), ensuite un ensemble de fonctions chargées d'assurer les changements d'unités entre les trois systèmes coexistants dans notre programme : le monde réel, le plan sur papier et l'écran de l'ordinateur. Puis enfin nous trouvons une fonction donnant l'angle d'un vecteur orienté, une procédure pour dessiner un arc de cercle, et une procédure pour dessiner un cercle. Ces arcs sont assimilés à des polygônes pour utiliser les procédures de dessin de droites coupées par une fenêtre afin de traiter les zooms, bien que cette méthode ne soit pas particulièrement rapide. Pour dessiner une droite nous disposons donc de quatre procédures. Les procédures MOVEA et DRAWA (dans le fichier OUTILGR.INC) qui déplacent la "plume" levée ou baissée sur l'écran en unités pixels, sans réaliser de coupe, et les procédures MOVE et DRAW (dans le fichier UTIL.INC) qui réalisent la même chose mais en unités format dessin papier et réalisent la coupe automatique de la droite dessinée par le cadre de vision, avec angles définis par les variables Cxmi, Cymi, pour l'angle inférieur gauche et Cxma, Cyma pour l'angle supérieur droit. La méthode utilisée est de Dan COHEN et Yvan SUTHERLAND, elle permet d'éliminer très rapidement les vecteurs qui sont entièrement hors fenêtre, donc invisibles, et de fournir l'état des droites restantes pour savoir si elles sont entièrement vues, ou par quel côté de la fenêtre elles sont coupées, d'où le calcul d'intersection. Nous vous conseillons de lire le livre "Graphisme Scientifique" de R. DONNY aux éditions MASSON qui développe les algorithmes de cette méthode en Basic APPLE II, et dont nous nous sommes inspirés pour écrire les procédures "LIGNE" qui dessine une droite coupée ou non, LIGNEDEC qui est la partie éliminant une droite ou qualifie le bord de fenêtre réalisant la coupe, LIGNEDES dessine physiquement cette droite sur l'écran (en ne traitant que le cas du trait continu plein), et enfin LINEBIN qui est le codage binaire de la position d'une extrêmité de droite par rapport aux quatre côtés de la fenêtre.

Dans le fichier ZOOM.INC nous trouvons les procédures permettant de traiter les différents cas de Zoom (d'où le nom de ce fichier). Lorsque l'utilisateur sélectionne la commande ZOOM dans la zone des menus, il active la procédure ZOOM (lignes 278 à 307 du fichier) qui lui permet de choisir l'une des sous-commandes proposées par la procédure MENUPAR (l'argument 1 force l'écriture, l'argument 2 correspond au sous-menu Zoom). Suivant le cas, les procédures suivantes sont appelées : REDES qui se contente d'effacer l'écran et de redessiner dans l'état actuel de la fenêtre (très utile pour nettoyer l'écran des éléments indésirables), ZOOMP qui effectue un effet de grossissement et que nous allons détailler à la suite, ZOOMM c'est l'opération inverse qui consiste à remonter vers le dessin d'origine, une commande particulière dite ZOOM ORIGINE permet de

revenir à l'affichage de départ à partir d'un niveau de zoom quelconque, et enfin PANOR qui réalise un déplacement de la fenêtre de vision sur la surface du plan sans modifier les dimensions de cette fenêtre. Nous allons détailler les grandes lignes de la façon de travailler avec la procédure ZOOMP.

En premier, on se fixe les dimensions de la future fenêtre de vision entre les lignes 213 et 228 en récupérant dans les variables Cxmi, Cymi, Cxma, Cyma, les coordonnées des angles, inférieur gauche et supérieur droit de celle-ci, par transformation de la visée souris du système d'unités écran en système d'unités dessin papier. L'appel de la procédure Czoom (dans le fichier PZOOM.INC donné le mois dernier), recalcule ces coordonnées pour conserver les proportions physiques de l'écran afin d'éviter les déformations à l'affichage et pour être assuré que l'angle inférieur gauche est à la bonne place (vérification indispensable, pensez à l'utilisateur étourdi). Puis on stocke dans le tableau bi-indicé ZOM les caractéristiques des limites de la fenêtre. Ce tableau constitue une "pile" permettant de revenir en arrière à un niveau de zoom quelconque jusqu'à l'affichage d'origine. La variable Nprz contrôle la profondeur de zoom limitée ici à cinq (voir ligne 211 du fichier ZOOM.INC). La procédure suivante, CLOTURE, avec en paramètres les coordonnées de la fenêtre de vision, calcule les coefficients de transformation à appliquer lors du dessin de chaque entité, et met à jour la zone d'état du menu horizontal supérieur en y indiquant la largeur et la hauteur de la fenêtre de vision actuelle en unités monde réel. Puis l'indication de profondeur de Zoom est portée dans la case du menu latéral de droite, voir les instructions lignes 231 et 232, et enfin, l'appel de la procédure REDESSIN permet de dessiner à l'écran toutes les entités visibles par la fenêtre de vision représentant la surface du zoom imposé par l'utilisateur.

Vous trouverez dans le fichier COURBE.INC les procédures appelées lors de la saisie des cercles et arrondis (nous n'entrerons pas dans le détail de la programmation qui ne présente pas de difficultés particulières), vous trouverez des lignes 44 à 55 la codification de l'entité "cercle" dans la base de données graphiques, elle-même définie par son nœud de centre et par les nœuds des quatre points cardinaux situés sur sa circonférence. Un arc de cercle sera caractérisé par le nœud de son centre, le nœud de début et de fin dans le sens de parcours anti-horaire de sa portion de circonférence (voir les lignes 107 à 135). Codification d'un arc d'arrondi entre deux droites, comprendra en plus le numéro de droite support de nœud début et fin avec la convention suivante : numéro positif si l'arc est du côté début de la droite, et négatif dans le cas contraire. Cette convention facilite la mise à jour de la codification des deux droites support d'arrondi, pour supprimer les extrémités réelles de celles-ci lors du dessin (suppression du tronçon compris entre la tangente à l'arc et à l'intersection des droites).

Nous arrêtons ici notre série consacrée à la programmation en TURBO-PASCAL d'une application de D.A.O. après avoir monopolisé un grand nombre de pages. L'auteur est disposé à vous adresser une disquette avec la source complète de l'étude, pour en connaître les modalités, adressez votre demande à la rédaction de la revue. Comme nous l'avons signalé dans la première partie, l'adaptation de ce programme sur un compatible PC ne présente pas de difficultés particulières, et ne concerne que les procédures contenues dans le fichier OUTILGR.INC. Suivant l'intérêt que vous porterez à la D.A.O. nous pourrons, dans le futur, développer d'autres programmes centrés sur le sujet, ou ajouter d'autres modules à notre logiciel de D.A.O.

Pierre Squelart

====== FICHIER UTIL.INC ======

```
{ Fichier Inclus UTIL.INC                                         }
{-------------------------                                        }
{ Procedures pour Coupe d'une ligne par la cloture en unites papier }
{ et Procedures utilitaires                                       }
{-----------------------------------------------------------------}

Procedure LigneBin(x,y:Integer ;Var G,D,B,H,S:Byte); { codage binaire position x,y }
Begin
   G:=0; D:=0; B:=0; H:=0;
```

```
    If x<Cxmi Then G:=1;
    If x>Cxma Then D:=1;
    If y<Cymi Then B:=1;
    If y>Cyma Then H:=1;
    S:=G+D+B+H;
End;

{----------------------------}

Procedure LigneDes(x,y:Integer); { dessin ligne }
Var x1,y1:Integer;
Begin
   x1:=Trunc(x*Ax+Bx);
   y1:=Trunc(y*Ay+By);
   If Cpl=0 Then
      Begin   { deplace en absolu ecran }
      MoveA(x1,y1);
      Xdd:=x1; { conserve ccordonnees debut droite }
      Ydd:=y1;
      End
   Else
   Begin
      If Style=0 Then DrawA(x1,y1)  { droite trait plein }
      Else
      Begin
         { droite avec style de representation }
      End;
   End;
End;

{----------------------------}

Procedure LigneDec; { Decoupe ligne }
Label 10;
Var
   Et,Bg_,Bd_,Bb_,Bh_,B_,Ind : Byte;
   X_,Y_ : Integer;
   R : Real;
Begin
10:
Ind:=0;
   If (B1=0) And (B2=0) Then
      Begin
         If (Xg1+Xd1+Xb1+Xh1)<>0 Then
            Begin
               Cpl:=0;
               LigneDes(x1,y1);
            End;
         Cpl:=1;
         LigneDes(x2,y2);
      End
   Else
      Begin
         Et:=Bg1*Bg2+Bd1*Bd2+Bb1*Bb2+Bh1*Bh2;
         If Et=0 Then  { si Et * 0 la droite est hors fenetre }
            Begin      { debut decoupe droite par fenetre }
            Bg_:=Bg1; Bd_:=Bd1; Bb_:=Bb1; Bh_:=Bh1; B_:=B1;
            If B_=0 then
               Begin
               Bg_:=Bg2; Bd_:=Bd2; Bb_:=Bb2; Bh_:=Bh2; B_:=B2;
               End;
            If Bh_=1 Then
               Begin  { bord haut }
                  R:=(Cyma-y1)/(y2-y1);
                  x_:=Trunc(x1+(x2-x1)*R);
                  y_:=Cyma;
               End
            Else
               Begin
                  If Bb_=1 then
                     Begin  { bord bas }
                        R:=(Cymi-y1)/(y2-y1);
                        x_:=Trunc(x1+(x2-x1)*R);
                        y_:=Cymi;
                     End
                  Else
                     Begin
                        If Bd_=1 then
                           Begin  { bord droit }
                              R:=(Cxma-x1)/(x2-x1);
                              y_:=Trunc(y1+(y2-y1)*R);
                              x_:=Cxma;
                           End
                        Else
                           Begin
                              If Bg_=1 then
                                 Begin  { bord gauche }
                                    R:=(Cxmi-x1)/(x2-x1);
                                    y_:=Trunc(y1+(y2-y1)*R);
                                    x_:=Cxmi;
                                 End;
                           End;
                     End;
               End;
            If B_=b1 Then
               Begin
                  x1:=x_;
                  y1:=y_;
                  LigneBin(x_,y_,Bg1,Bd1,Bb1,Bh1,B1);
               End
            Else
               Begin
                  x2:=x_;
                  y2:=y_;
                  LigneBin(x_,y_,Bg2,Bd2,Bb2,Bh2,B2);
               End;
            Ind:=1;
            End; { Fin de Et=0 }
      End; { Fin de Not (B1=0) And (B2=0) }
   If Ind=1 then Goto 10;
End;

{----------------------------}

Procedure Ligne(x,y:Integer); { Ligne coupee par ecran 'CLIPPING' }
Label 1;
Var
   C_,D_ : Integer;
   Xg_,Xd_,Xb_,Xh_ : Byte;
Begin

   LigneBin(x,y,Bg,Bd,Bb,Bh,B); { codage binaire noeud }
   If Cpl=1 Then
      begin
         Bg2:=Bg; Bd2:=Bd; Bb2:=Bb; Bh2:=Bh;
         B2:=B;
         Xg_:=Bg; Xd_:=Bd; Xb_:=Bb; Xh_:=Bh;
         x2:=x; C_:=x;
         y2:=y; D_:=y;
         LigneDec;
         Bg1:=Xg_; Bd1:=Xd_; Bb1:=Xb_; Bh1:=Xh_;
         B1:=Bg1+Bd1+Bb1+Bh1;
         Xg1:=Xg_; Xd1:=Xd_; Xb1:=Xb_; Xh1:=Xh_;
         x1:=C_;
         y1:=D_
      End
   Else
      Begin
         Bg1:=Bg; Bd1:=Bd; Bb1:=Bb; Bh1:=Bh;
         B1:=B;
         Xg1:=Bg; Xd1:=Bd; Xb1:=Bb; Xh1:=Bh;
         X1:=X;
```

compatibles




magazine

N° 2
MAI 1987
20 F

Printemps :
10 imprimantes à marier

Circuit Borland :
Au volant de Turbo Basic

QUI VEUT LA TÊTE DE LA 5,25" ?







```
          Y1:=Y;
          IF B1=0 Then
             Begin
                Cpl:=0;
                LigneDes(x,y)
             End;
       End;
  1:
End;

{----------------------------}

Procedure Move(x,y:Integer); { deplace avec coupe par ecran }
Begin
   Cpl:=0;
   Ligne(x,y);
End;

{----------------------------}

Procedure Draw(x,y:Integer); { dessine avec coupe par ecran }
Begin
   Cpl:=1;
   Ligne(x,y);
End;

{----------------------------}

Procedure Rect(Xga,Yga,Xdr,Ydr:Integer); { Rectangle coin inf G/Sup D }
Begin                                    { avec coupe par fenetre     }
  Move(Xga,Yga);
  Draw(Xdr,Yga);
  Draw(Xdr,Ydr);
  Draw(Xga,Ydr);
  Draw(Xga,Yga);
End;

{----------------------------}

Procedure RectA(Xga,Yga,Xdr,Ydr:Integer); { Rectangle coin inf G/Sup D }
Begin                                     { sans coupe par fenetre     }
  MoveA(Xga,Yga);
  DrawA(Xdr,Yga);
  DrawA(Xdr,Ydr);
  DrawA(Xga,Ydr);
  DrawA(Xga,Yga);
End;

{----------------------------}

Function Fix(a:real):real; { supprime la partie decimale d'un reel }
var b,n:Real;
Begin
   n:=trunc(a/10000);
   b:=n*10000;
   a:=a-b;
   fix:=trunc(a)+b;
End; { fin de Fix }

{----------------------------}

Function Rpx(x:Real): Integer;  { X monde reel --> X papier }
Begin
   Rpx:=Trunc(X/Ech);
End;

Function Rpy(y:Real): Integer;  { Y monde reel --> Y papier }
Begin
   Rpy:=Trunc(Y/Ech);
End;

Function Pex(X:Integer): Real; { X papier --> X ecran }
```

```
Begin
   Pex:=Ax*x+Bx;
End;

Function Pey(Y:Integer): Real; { Y papier --> Y ecran }
Begin
   Pey:=AY*Y+BY;
End;

Function Rex(X:Real): Integer;    { X monde reel --> X ecran  }
Var A:Real;
Begin
   A:=X/Ech*Ax+Bx;
   Rex:=Trunc(A);
End;

Function Rey(Y:Real): Integer;    { Y monde reel --> Y ecran  }
Var A:Real;
Begin
   A:=Y/Ech*Ay+By;
   Rey:=Trunc(A);
End;

Function Prx(X:Integer): Real;    { X papier --> X monde reel }
Begin
   Prx:=X*Ech;
End;

Function Pry(Y:Integer): Real;    { Y papier --> Y monde reel }
Begin
   Pry:=Y*Ech;
End;

Function Epx(X:Integer): Integer; { X ecran --> X papier }
Var A:Real;
Begin
   A:=X;
   Epx:=Trunc((A-Bx)/Ax);
End;

Function Epy(Y:Integer): Integer; { Y ecran --> Y papier }
Var A:Real;
Begin
   A:=Y;
   Epy:=Trunc((A-By)/Ay);
End;

Function Erx(X:Integer): Real;    { X ecran --> X monde reel }
Var A:Real;
Begin
   A:=X;
   Erx:=(A-Bx)/Ax*Ech;
End;

Function Ery(Y:Integer): Real;    { Y ecran --> Y monde reel }
Var A:Real;
Begin
   A:=Y;
   Ery:=(A-By)/Ay*Ech;
End;

{---------------------------}

Function AngVect(Xd,Yd,Xf,Yf:Real):Real; { Angle d'un vecteur en radians }
{ Xd,Yd= coord depart  Xf,Yf = coord fin   positif sens trigo          }
Var
   A,A1,A2,Pi,Pi2,X,Y: Real;
Begin
Pi:=3.14159265;
Pi2:=2*Pi;
X:=Xf-Xd;
Y:=Yf-Yd;
If X=0 Then
 Begin
 If Y>=0 Then A:=Pi/2 Else A:=Pi*1.5; { 90 ou 270 }
 End
Else
 A:=ArcTan(Y/X);
If X<0 Then A1:=Pi Else A1:=0.0;
If (X>0) And (Y<0) Then A2:=Pi2 Else A2:=0.0;
A:=A+A1+A2;
If Abs(A)>Pi2 Then
 Begin
  If A>=0 Then A:=Abs(A-Pi2) Else A:=-Abs(A-pi2);
 End;
AngVect:=A;
End;

{---------------------------}

Procedure DesArc(X,Y,R,D,C:Real; M:Integer); {Dessin arc }
{ X,Y = coordonnees du centre,   R = rayon                               }
{ D   = angle de depart radians, C = angle au centre sens anti-horaire}
{ M   =0 dessine  =1 efface }
Var
   Pas,As,Dx,Dy,Fx,Fy : Real;
   I,Np : Integer;
Begin
   Modegr(M);
   Pas:=Erx(10)-Cxmi*Ech; { pas 10 pixels en unit monde reel }
   Np:=Trunc(R*Abs(C)/Pas+0.5); { nb secteurs a dessiner }
   If Np<12 Then Np:=12;
   As:=C/Np; { angle d'un secteur }
   Dx:=X+R*Cos(D); { coord depart }
   Dy:=Y+R*Sin(D);
   For I:=1 to Np Do
      Begin
      D:=D+As;
      Fx:=X+R*Cos(D);
      Fy:=Y+R*Sin(D);
      Move(Rpx(Dx),Rpy(Dy));
      Draw(Rpx(Fx),Rpy(Fy));
      Dx:=Fx;
      Dy:=Fy;
      End;
End; { fin de DesArc }

{---------------------------}

Procedure DesCercle(X,Y,R:Real;M:Integer);  { dessine un cercle }
{ X,Y Centre  R=Rayon  M=0 dessine  =1 efface }
Var
   Pas,Ac,Dx,Dy,Fx,Fy:Real;
   I,Np:Integer;
Begin
   Modegr(M);
   Pas:=Erx(10)-Cxmi*Ech;
   Np:=trunc(R*6.2832/Pas+0.5); { nb pas pour cotes de 10 pixels }
   If Np<12 Then Np:=12;
   Pas:=6.2832/Np; { angle au centre d'un pas en radians }
   Dx:=X+R; Dy:=Y;
   Ac:=0.0;
   for i:=1 to np do
      Begin
      Ac:=Ac+Pas;
      Fx:=X+R*cos(Ac); Fy:=Y+R*sin(Ac);
      Move(Rpx(Dx),Rpy(Dy)); Draw(Rpx(Fx),Rpy(Fy));
      Dx:=Fx;
      Dy:=Fy;
      End;
End; { fin de Descercle }

{---------------------------}

```

TOUT AMSTRAD EN 4 PAGES

ORDINATEURS AMSTRAD

ORDINATEURS CPC AMSTRAD

-CPC 464 COULEUR..........	2990
-CPC 464 MONOCHROME.......	1990
-CPC 6128 COULEUR.........	3990
-CPC 6128 MONOCHROME..........	2990

PERIPHERIQUES CPC 464-664-6128

CABLES DIVERS CPC

-CABLE DMP 2000 -1,5 M........	150
-CABLE FD1-LECTEUR DISK...	150
-CABLE LECTEUR K7.........	70
-KIT RALLONGE CPC 464.........	135
-KIT RALLONGE CPC 6128........	185

IMPRIMANTES

-IMPRIMANTE DMP 2000......	1690

LECTEURS DISK & K7 - CPC

-DD1-LECTEUR DISK (A) CPC.	1990
-FD1-LECTEUR DISK (B) CPC.	1590
-LECTEUR K7 + CABLE...........	390

AUTRES PERIPHERIQUES CPC

-AMSTEL 2 - INTERFACE MINITEL.	890
-CRAYON OPTIQUE AMSTRAD...	290
-CRAYON OPTIQ.DK'TRONIC....	310
-CRAYON ELEC.STUDIO 464/664...	395
-MP2-PERITEL/CPC464-6128..	490
-INTERFACE RS 232 CPC.........	590
-SSA1-SYNTHE.AMSTRAD......	390
-SOURIS AMX + 4 DAO.......	690
-SYNTHE TECHNIMUSIQ.DISK..	499
-SYNTHE.TECHNIMUSIQ.K7....	480

ORDINATEURS SINCLAIR

-ZX SPECTRUM +2 - 128Ko..	1990

JOYSTICKS

JOYSTICKS DE LA MARQUE

-DOUBLEUR JOYSTICK AMSTRAD	110
-CONTROL-MANET-TO7/70/MO5.	160
-JOYSTICK THOMSON.........	120

AUTRES JOYSTICKS

-JOYSTICK COMPETITION PRO.....	180
-DOUBLEUR JOYSTICK............	120
-JOYSTICK AMSTRAD.............	155
-JOYSTICK QUICK CHOC 1....	60
-JOYSTICK QUICK CHOC 2....	70
-JOYSTICK TURBO 2.............	160

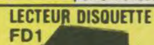
Lecteur disquette AMSTRAD DD1



~~2.490F~~ **1.990F**

avec interface Livré Complet avec CP/M 2.2 et Dr logo interface et câbles 3 pouces

A CREDIT 190 F comptant + 223,40 F en 9 mensualités



LECTEUR DISQUETTE FD1



~~1.990F~~ **1.590F**

sans interface 2° lecteur de disquette. Se branche sur le câble du DD1



BOITIER RANGEMENT 40 disquettes 3" **150 F**

Jostick AMSTRAD 155 F

Avec prise pour brancher une autre manette

Jostick seul 140 F

JOYSTICK Compétition PRO **220 F**



ADAPTATEUR COULEUR PÉRITEL
- MP1 pour CPC 464 **390 F**
- MP2 pour CPC 664/6128 **490 F**



INTERFACE SÉRIE RS 232 **590 F**



SYNTHE VOCAL STEREO **410 F**

SYNTHE VOCAL FRANÇAIS
- En cassette **390 F**
- En disquette **490 F**

Lecteur de cassette pour AMSTRAD CPC 664 CPC 6128

390 F





SOURIS AMX POUR CPC
Fournie avec 4 logiciels **690 F**

AMSTRAD

EN STOCK DISPONIBLE IMMEDIATEMENT

ENCORE MOINS CHER!

AMSTRAD DMP 2000

1.690F ~~1.990F~~

CARTE BLANCHE pour cet achat **120 F** par mois

CPC 464

MONO	COULEUR
1.990F	**2.990F**
~~2.190F~~	~~3.390F~~

NOUVEAUX PRIX

CPC 6128

MONO	COULEUR
2.990F	**3.990F**
~~3.390F~~	~~4.490F~~

PROMOTION DISQUETTE

35F par 10
30F par 20
29F par 30
28F par 50

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

AMSTRAD

TRAITEMENT DE TEXTE

PCW 8512 **5926 F**

CARTE BLANCHE pour cet achat **360 F** par mois

256K

LIVRE COMPLET AVEC
1 Unité centrale
+ 1 Ecran monochrome
+ 1 Lecteur disquette incorporé
+ 1 Imprimante
+ 1 Traitement de texte

CARTE BLANCHE pour cet achat **300 F** par mois

3997 F H.T. ou TTC 4740 F

PCW 8256

Livré avec imprimante et traitement de texte

Un micro-ordinateur avec traitement de texte et moins cher qu'une machine à ecrire. (et plus pratique)

TOUT AMSTRAD EN 4 PAGES

GESTION

FAMILIAUX DISK

GESTION ENTREPRISE DISK - CPC

-COMPTABILITE LOGICYS	1640
-DEVIS TRAVAUX (LOGICYS)	1280
-FACTUR.PLUS (LOGICYS)	1390
-FACTURE-CAISSE (LOGICYS)	1390

GESTION FAMILLE DISK - CPC

-AGENDA (LOGYS)	165
-BUDGET FAMILIAL/LORICIEL.	220
-CARNET ADRESSES (LOGYS)	165
-GESTION DOCUMENT (LOGYS)	180
-GESTION DOMESTIQUE-LOGYS.	200
-GESTION FICHES (LOGYS)	200

HASARD-CHANCE-ASTRO DISK - CPC

-ERE DU VERSEAU	230
-GRAPHOLIGIE & BIORYTHME	199

INTEGRES DISK - CPC

-AMSWORD (TRAIT.TEXTE)	290
-CAHIER DE TEXTE (LOGYS)	165
-CALCUMAT	450
-C.A.O (LORICIEL)	410
-DATAMAT (BASE DONNEES)	450
-DBASE 2 (BASE DONNEES)	790
-INTEGRE 1 (LOGYS)	490
-LORIGRAPH (LORICIEL)	310
-MASTERFILE (AMSTRAD)	345
-MULTIPLAN	499
-POCKET BASE	790
-POCKET WORDSTAR	890

-SOLUTION	950
-SPACE MOVING	395
-TURBO DATABASE TOOLBOX	700
-TURBO GRAPHIX TOOLBOX	700
-TURBO PASCAL -BORLAND	940
-TEXTOMAT	450

UTILITAIRES DISK - CPC

-AUTOFORMATION ASSEMBLEUR.	295
-C COMPILER	450
-DAMS (ASSEMBLEUR)	395
-DB COMPILER	490
-DISCOLOGIE	350
-DR DRAW	670
-FIDO	185
-HERCULE (ESAT)	250
-LOGO FRANCAIS (COBRA)	180
-ODDJOB	200
-PASCAL 80 (CPM 2.2 & CPM +).	480
-POLYMAIL/POLYWORD	460
-POLYPLOT POLICE N° 1	460
-POLY/POLICE N° 2	250
-POLY/POLICE N° 3	250
-POLYPRINT/POLYWORD	490
-POLYPROGRAMME COMPLET N° 1	1186
-PRINTER PAC	185
-SCRIBE (LOGYS)	165
-SCRIPTOR (ESAT)	165
-SUPER SPRITE	185
-SYCLONE 2 (ESAT)	165
-SYSTEM X	165
-TRANSLOCK (ESAT)	185
-TRANSMAT	185
-U DOS	380
-ZEDIS 2	165

FAMILIAUX K7

GESTION FAMILLE K7 - CPC

-CAHIER TEXTE (LOGYS)	150
-GESTION DOMESTIQ.(LOGYS).	180
-GESTION FICHES (LOGYS)	180

HASARD-CHANCE K7 - CPC

-GRAPHOLOGIE & BIORYTHME	150
-LOTO	99

INTEGRES K7 - CPC

-AMSWORD (AMSTRAD)	245
-C.A.O (LORICIEL)	320
-LORIGRAPH (LORICIEL)	210
-MASTERFILE (AMSTRAD)	290
-SPACE MOVING	295

UTILITAIRES K7 - CPC

-AUTOFORMATION ASSEMBLEUR.	195
-AZIMUTAGE-REGLAG.LECT.K7.	140
-DAMS ASSEMBLEUR	295
-INITIATION BASIC (AMSTR).	245
-PRINTER PAC	150
-SCRIPTOR (ESAT)	130
-SPIRIT	125
-SUPER SPRITE	150
-SYCLONE 2 (ESAT)	130
-SYSTEM X (ESAT)	160
-TOMCAT (ESAT)	130
-TRANSLOCK (ESAT)	150
-TRANSMAT	150
-ZEDIS 2	130

JEUX DISQUETTES

JEUX PC 1512

-ARCHON	360
-BOULDERDASH	120
-BRIDGE MASTER	490
-BRUCE LEE	235
-CHESS MASTER	520
-CYRUS 2 CHESS	245
-DAMBUSTER	235
-DECISION DESERT	230
-ECHEC 3 D	195
-F 15 STRIKE EAGLE	290
-FLIGHT SIMULATOR	490
-HELLCAT	235
-HISTOIRE D'OR	310
-JET (SIMULATION PILOTAGE)	590
-MEAN 18 (GOLF)	240
-M.G.T	230
-ONE ON ONE	360
-ORPHEE	300
-PASSAGERS DU VENT (LES)	320
-PINBALL CONSTRUCTION SET	360
-PISTOP 2	230
-SEVEN CITIES OF GOLD	360
-SHANGAI	220
-SILENT SERVICE	260
-SOLO FLIGHT	210
-SPTIFIRE ACE	210
-STARFLIGHT	440
-STARGLIDER	290
-SUMMER GAMES 2	245
-TEMPLE APSHAI	290
-TERA	220
-TOP SECRET	300
-WINTER GAMES 1	220

PROGRAMMES ÉDUCATIFS

EDUCATIFS AMSTRAD DISK

-ANATOMIE (CORE)	199
-ANIMALIER	180
-ASSIMIL (ANGLAIS)	590
-BALADE AU PAYS DE BIG BEN	250
-CAMELEMATHS (CORE)	199
-CALCUL MENTAL (LOGYS)	160
-CAMELEMOTS (CORE)	199
-GEOGRAPHIE	220
-VALISE AVEC KIT 1+2+3-COBRA	499
-KIT N°1 (COBRA)	299
-KIT N°2 (COBRA)	299
-KIT N°3 (COBRA)	299
-KIT N°4 (COBRA)	299
-KIT N°5 (COBRA)	299
-KIT N°6 (GEO) COBRA	299
-KIT N°8 (COBRA)	299
-MONDE (LE) - (CORE)	199
-QUATRE SAISONS	199
-SQUELETTE (CORE)	199

EDUCATIFS K7 - CPC

-ANATOMIE (CORE)	150
-ASSIMIL (ANGLAIS)	550
-ATTRAPE MOTS	99
-CAMELEMATHS (CORE)	150
-CAMELEMOTS (CORE)	150
-FRANCE (LA) - (CORE)	150
-HISTOQUIZ (COBRA)	120
-LOGIFORMES	120
-MONDE (LE) - (CORE)	150
-N°01 - MEMORAM (ORTHOGRAPHE).	140
-N°02 - AMSTERM (PLURIELS)	140
-N°03 - NOMBRES + DICO	140
-N°04 - MATHASARD (CALCUL)	140
-N°05 - ORTHO-REPER(ALG+GEOM).	140
-N°06 - VOCABULAIRE	140
-N°07 - CONJUGAISON	140
-N°09 - AMSCOM PENDULE	140
-N°10 - TABLES & DECIMALES	140
-N°11 - PROBLEMES COURS MOY	140
-N°12 - PROBLEMES 6 EME	140
-N°15 - PARTICIM	140
-N°17 - SYSTEMETH OPERAM	140
-N°19 - GEO (FRANCE)	140
-NUMERUS	150
-NUMEROLOGIE	120
-ORTHOSTRAD (CORE)	150
-PITMAN DACTYLO (FRAPPE)	99
-PLANETE BASE	150
-SQUELETTE (CORE)	150

HOUSSES ORDINATEUR

HOUSSES AMSTRAD

-HOUSSE CLAVIER 464/664	80
-HOUSSE CLAVIER CPC 6128	80
-HOUSSE LECT.DISK DD1/FD1.	70
-HOUSSE MONIT.COUL.CTM644.	130
-HOUSSE MONIT.MONO.GT65	130

RANGEMENTS DIVERS

BOITES RANGEMENT DISK

-BOITIER RANGE.50 DISK 3'.	150
-ETUI PROTECTION K7	3

JEUX DISQUETTES

JEUX PCW 8256-8512

-3 D CLOCK CHESS (PCW)	160
-AMSTRAMDAMES	200
-BATMAN	170
-BOUNDER DASH	220
-BRIDGE PLAYER	200
-CLASSIC INVADERS (THE)	190
-COLOSSUS CHESS	180
-FAIRLIGHT	160
-FORCE 4-MISSION DETECTOR.	180
-GRAPHO-BIORYTHMES	200
-HISTOIRE D'OR	230
-LORD OF THE RINGS	280
-REVERSI	200
-STRIKE FORCE HARRIER	210
-TOMAHAWK	210
-TRIVIAL POURSUIT	270

PROMOTION
AU CHOIX 30 F/40 F LA CASSETTE

-180 !	40
-5 A SIDE	40
-APPRENTICE (THE)	30
-BACK TO REALITY	30
-BIG SHOPBANNER	30
-CAVES OF DOOM	30
-CERBERUS	30
-CHILLER	30
-CONQUEST	40
-FEUD	30
-FINDERS KEEPERS	30
-FIVE A SIDE SOCCER	40
-FLY SPY	30
-FORMULA 1 SIMULATOR	30
-GOLDEN TALISMAN	40
-GUZILLER	30
-HOLE IN ONE	40
-INTO OBLIVION	30
-KANE	30
-KENTILLA	30
-KILLAPEDE	30
-KNIGHT TYME	40
-LAST V8	40
-LOCOMOTION	30
-MOLECULE MAN	30
-MONTERAQUEOUS	30
-NINJA	40
-NUCLEAR HERST	30
-ONE MAN AND HIS DROID	30
-PIPELINE	30
-RADZONE	30
-SHORTS FUSE	30
-SOUL OF ROBOT	30
-SPEED KING	30
-SPELLBOUND	40
-STORM	30
-TROLLIWALLIE	30
-XCEL	30
-ZUB	40

PROMOTION INTEGRES AMSTRAD

-MINIFILE (AMSTRAD)	35

99 F LA DISQUETTE

PROMOTION JEUX DISK AMSTRAD

-PACK MASTERTRONIC N°1/3 JEUX.	99
-PACK MASTERTRONIC N°2/3 JEUX.	99
-PACK MASTERTRONIC N°3/3 JEUX.	99

PAPIER LISTING

PAPIER LISTING 11'

-1000 FEUILLES DOUBLES 11'	360
-2500 FEUILLES SIMPLES 11'	230
-500 FEUILLES SIMPLE 11'	65

PAPIER LISTING 12'

-1000 FEUILLES DOUBLES 12'	390
-2500 FEUILLES SIMPLES 12'	240
-500 FEUILLES SIMPLES 12'	80

ETIQUETTES LISTING

-3000/1 ETIQUETTE 107x48	340
-4000/1 ETIQUETTE 89x36	310

PAPIER FEUILLE A FEUILLE

-500 FEUIL.PAPIER LETTRE	99

RUBANS IMPRIMANTES

RUBANS IMPRIMANTES AMSTRAD

-RUBAN DMP 1000	99
-RUBAN DMP 2000	99
-RUBAN PCW	99

16 chaînes

Transformer votre bon vieil Amstrad en véritable TV... Une sacrée idée, non ? Ce qui vous empêchera pas de continuer à jouer ou à programmer : vous pouvez alterner à loisir !

TUNER TÉLÉ 1390F

Editeur : Birdy's
Genre : gestion et facturation
Matériel requis : PC 1512 DD
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★

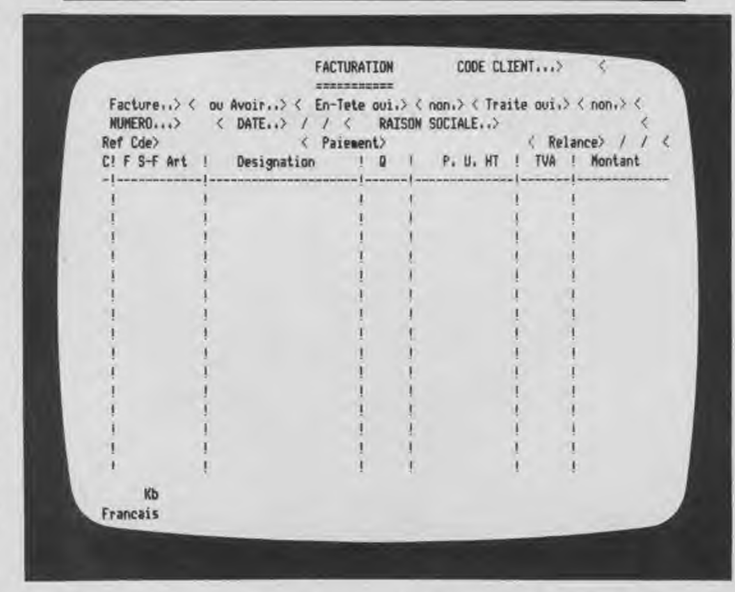
FACSTOCK

Edité par BIRDY, le produit FACSTOCK se compose de deux disquettes et d'un manuel utilisateur d'environ 120 pages. Il permet la gestion de stocks d'articles, la facturation aux clients et la tenue d'une comptabilité clients. Un module spécial permet de passer les écritures de la comptabilité clients sur le logiciel de comptabilité générale proposé par le même éditeur.



La documentation est assez bien conçue quoique certaines particularités (mise en place des codes "Remise" par exemple) auraient gagné à être mieux expliquées. Inversement les quinze premières pages de la documentation auraient pu être supprimées. Leur utilité n'est pas évidente dans la mesure où elles sont consacrées à la présentation et la description d'un ordinateur et de ses supports, choses que l'utilisateur même peu averti, est censé connaître (sinon, comment choisirait-il ses logiciels ?). La mise en place sur disque dur et les directives de sauvegarde des disquettes (bravo pour les précisions sur l'utilité du cyclage des sauvegardes sur plusieurs jours) sont situées à la fin de cette partie et l'utilisateur peut être tenté, à cause des quinze premières pages, de sauter directement au chapitre d'utilisation du logiciel "oubliant" ainsi une partie importante de la documentation sur laquelle il sera obligé de revenir par la suite.
Le logiciel lui-même est divisé en quatre grands chapitres : la gestion de la base de données, la facturation, les règlements, et les éditions de journaux et de statistiques de ventes.

```
STOCK
=====
CODE FAMILLE....>  <     CODE SOUS-FAMILLE.....>  <     CODE ARTICLE...>        <
DESIGNATION..............>                  <           UNITE DE PRIX....>  <
REFERENCE FOURNISSEUR.....>                 <
STOCK EN COURS..>      <          DERNIER PRIX D'ACHAT.....>        <
STOCK ALERTE....>      <          PRIX MOYEN PONDERE.......>        <
STOCK PERIODE...>      <
CUMUL ENTREES...>      <                   CUMUL SORTIES...>      <
            XXXX Informations Vente XXXX
Derniere Vente le..>  /  /
Prix de Vente HT..>          <  Code TVA..>  <  Code Remise Article..> <
Nombre de ventes..>          Chiffre d'Affaires..>        <
COMPTES COMPTABLES: VENTES EXPORT  RC:>    <  Ext:>    <
                    AUTRES VENTES  RC:>    <  Ext:>    <   TVA RC:>    <
                                                     FIN SAISIE = RETURN
```



Gérer son fichier "clients"

La gestion de la base de données permet de créer ou modifier les fichiers articles, clients, taux de TVA et remises, en tête de factures.
L'ensemble des renseignements demandés est remarquablement complet. On peut toutefois regretter que l'adresse (partie numéro et rue) soit limitée à une seule ligne de trente caractères, ce qui peut être insuffisant dans de nombreux cas. C'est ainsi qu'il n'est pas évident de saisir de façon claire les coordonnées de Birdy's Éditions à Offenburg.
L'en-tête de facture permet, comme son nom l'indique, de préciser sur les factures imprimées les coordonnées de la société initiatrice du document. Son impression sur les factures est optionnelle, ce qui permet d'utiliser du papier pré-imprimé.
Le fichier clients contiendra les caractéristiques de tous les clients habituels donnant lieu à des facturations fréquentes. Outre les dénominations du clients, il contient l'adresse de livraison et l'adresse d'expédition de la facture. Autre particularité intéressante, il est possible de saisir les données du relevé d'identité bancaire du client (ce que les banques aiment particulièrement et qui permet de diminuer les frais qu'elles prélèvent). Le solde comptable du client et le chiffre d'affaires réalisé avec lui sont contenus dans ce fichier et mis à jour au fur et à mesure des opérations (facturations ou règlements).
Nous ne nous étendrons pas sur le fichier des articles qui est tout-à-fait classique. Signalons toutefois que la classification en familles et sous-familles permet d'obtenir un classement et des statistiques de ventes plus précises ainsi que la possibilité d'affecter à chaque article trois comptes du plan comptable (export, autre, et TVA). Le stock en cours est calculé à chaque entrée ou sortie et des valeurs comme le prix moyen pondéré, le stock pour une période donnée, les cumuls d'entrées et de sorties sont mises à jour en temps réel par le programme.
Enfin le fichier des taux de TVA et des remises permet de préciser dix taux de TVA différents et jusqu'à vingt-cinq remises (cinq types d'articles pour cinq types de clients) ce qui permet de couvrir l'ensemble des possibilités.
Les éditions liées à cette base de données sont complètes et contiennent tous les renseignements saisis. On peut regretter qu'elles soient un peu trop chargées, mais ceci s'explique par la quantité des renseignements fournis et n'a que peu d'importance dans la mesure où il s'agit de documents à usage interne.

Facturer

La saisie des factures est on ne peut plus simple. Après avoir les références de la facture, il vous suffit d'indiquer les caractéristiques des produits qui la composent. Dans le cas où le client concerné n'existe pas dans vos fichiers (cas du client occasionnel), il vous suffit d'indiquer ses coordonnées sur l'écran qui vous est affiché. Celles-ci seront imprimées sur la facture sans mise à jour du fichier clients. De même il est possible de demander l'impression en fin de facture d'une traite qui reprendra les données du RIB saisi dans le fichier clients. Les factures sont numérotées par le programme, mais vous pouvez modifier le numéro affecté. Attention toutefois, vous ne pouvez pas (et c'est normal) avoir deux factures différentes possédant le même numéro. La passation d'une quantité de produit supérieure à celle existant en stock est indiquée par un message d'anomalie sur l'écran.
La gestion de facturation s'accompagne aussi de l'édition de bons de livraison et de l'impression d'étiquettes adresses. Dans ces deux derniers cas, c'est l'adresse de livraison qui sera indiquée. Pour terminer sur ce sujet, il importe de savoir que la facturation permet l'imputation des montants des factures dans la comptabilité clients. Cette partie permet aussi de mettre à jour les statistiques de ventes et de passer les écritures dans les journaux et les balances. Enfin, elle libère de la place sur les fichiers car les factures imputées sont détruites et il est, par conséquent, nécessaire d'exécuter périodiquement cette manipulation.
La comptabilité client permet la saisie des règlements avec leur imputation comptable, la consultation des comptes des clients et l'édition éventuelle de lettres de relance.
Les états édités par le produit, outre les traditionnels journaux (des avoirs, des règlements, etc.) et des balances clients, peuvent aussi fournir les statistiques de ventes par client, famille et sous-famille d'articles, et par représentant, ce qui permet de suivre au plus près les effets d'une politique commerciale.
Pour terminer, précisons que FACSTOCK peut communiquer ses données à d'autres logiciels de BIRDY, et essentiellement à la comptabilité GALLIA et à la gestion des achats GOLIAT. Cette transmission se fait à l'aide de programmes d'interface disponibles chez l'éditeur.
En conclusion, FACSTOCK représente un ensemble complet de facturation et gestion de stocks. Il est cependant dommage que la gestion des commandes fournisseurs n'ait pas été incluse et fasse l'objet d'un produit séparé. Son utilisation simple et la multiplicité des fonctions offertes en font un logiciel de qualité, particulièrement adapté à la gestion d'entrepôts ou de magasins de moyenne importance.

R.P. Spiegel



10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS ☎ 42.06.50.50

est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique

Amis clients, vous aimez l'efficacité : **GENERAL est une entreprise efficace,** à votre image.

Des preuves ?

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

1. **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
2. **Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).
3. **Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information : **(1) 42.06.50.50, poste 40.**

CONSOMMABLES

Depuis près de 10 ans, GENERAL a acquis une position enviée dans le domaine des supports magnétiques. Nous sommes aujourd'hui le premier distributeur indépendant pour beaucoup de ces produits.

Notre succès tient à :

- nos garanties : 6 ans sur les cassettes vidéo ;
- notre stock : près de 100.000 cassettes en permanence ;
- notre clientèle de particuliers, d'entreprises et de collectivités qui nous a toujours fait confiance et que nous tenons à remercier ;
- nos prix qui sont réactualisés à tout moment en fonction des cours du marché. Interrogez-nous en demandant notre cotation du jour, si vous avez un doute sur un prix.

BOITIERS

PLASTIQUES THERMOFORMÉS

avec cristal transparent, format Télécassette

Code	Couleur		
1400	**NOIR**	PRIX PIECE	6 F
1402	BLANC	PRIX PIECE PAR 10	5 F
1406	BLEU	PRIX PIECE	
1404	ROUGE	PAR 50 ET PLUS	4 F

INJECTES, petit format, cristal transparent

Code	Couleur		
1416	**NOIR**		
1424	BLANC	PRIX PIECE	11 F

INJECTES, grand format, avec cristal transparent format Télécassette

Code	Couleur		
1414	**NOIR**		
1422	BLANC	PRIX PIECE	13 F

BOITIERS LUXE

THERMOFORMÉS façon livre ancien

Code	Couleur		
1410	**Havane**	PRIX PIECE	10 F
1408	Bordeaux	PRIX PIECE	
1412	Vert emp	PAR 50 ET PLUS	8 F

INJECTE, petit format — **PRIX PIECE 13 F**

Code	Couleur
1420	Bordeaux
1418	Noir

BOITE RANGEMENT POSSO

10 CASSETTES VHS ou Beta — Code 1452 : **139 F**

SERRURE A CLEF POSSO (option) : **70 F**

JAQUETTES neutres,

pour boitiers thermoformés et boitiers injectés grand format. 9 couleurs au choix : blanc, bleu clair, bleu foncé, mauve, noir, or, orange, rouge, vert) Code 1390 **PRIX PIECE : 1 F**

BIBLIOTHEQUE DE RANGEMENT — 495 F

Code 4930 — 100 boitiers

AMSTRAD

Code		
2007	3 P DF SD	35,00 F
2005	3 P DF DD	75,00 F

CASSETTES MICRO

Code		
7123	GENERAL C20 (11E GRATUITE)	7,90 F

PELLICULES PHOTO

TARIF A LA PIECE

FUJI

Code		
3022	HR 100 / 110 / 24P	19,70 F
3020	HR 100 / 126 / 24P	21,90 F
3001	HR 100 / 135 / 12P	19,00 F
3000	HR 100 / 135 / 24P	25,80 F
3002	HR 100 / 135 / 36P	33,50 F
3007	HR 200 / 135 / 12P	21,00 F
3004	HR 200 / 135 / 24P	28,10 F
3006	HR 200 / 135 / 36P	35,00 F
3009	HR 400 / 135 / 12P	23,50 F
3008	HR 400 / 135 / 24P	30,40 F
3010	HR 400 / 135 / 36P	37,00 F
3012	50D / 135 / 36P	45,00 F
3014	100D / 135 / 20P	35,00 F
3019	100D / 135 / 24P	42,00 F
3016	100D / 135 / 36P	45,00 F
3017	400D / 135 / 20P	47,00 F
3018	400D / 135 / 36P	60,70 F
3024	HR DISC X2	45,00 F

DISQUETTES et CASSETTES informatiques

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

I3EE

Code		
2102	5 P 1/4 SF DD	5,90 F
2100	5 P 1/4 DF DD	6,90 F

FUJI

Code		
2000	5 P 1/4 SF DD	9,50 F
2002	5 P 1/4 DF DD	14,50 F
2011	3 P 1/2 MF 1D (67,5 TPI)	19,00 F
2012	3 P 1/2 MF 1DD (135 TPI)	25,00 F

CASSETTES VIDEO VIERGES

VHS

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0012	E30 VRAC	35,50 F
0001	E30	36,50 F
0012	E30 SHG	39,50 F
0006	E60 VRAC	40 F
0007	E60	41 F
0009	E60 SHG	44 F
0010	E90 BULK	43,50 F
0011	E105 VRAC	45 F
0013	E120	47 F
0019	E120 SHG	65 F
0029	E120 HIFI	68 F
0025	E120 SXG	89 F
0014	E135 BULK	51 F
0016	E150 BULK	52,50 F
0015	E180	51 F
0021	E180 SHG	74 F
0031	E180 HIFI	76 F
0027	E180 SXG	108 F
0017	E240	74 F
0023	E240 SHG	98 F

GOLDSTAR

Code		
0502	E105	40 F
0504	E120	43 F
0506	E180	47 F

JVC

Code		
0200	E120	49 F
0206	E120 SHG	63 F
0207	E120 HIFI	64 F
0201	E120 PRO	98 F
0202	E180	57 F
0208	E180 SHG	74 F
0209	E180 HIFI	76 F
0203	E180 PRO	119 F
0204	E240	80 F
0218	E240 SHG	110 F

SKC

Code		
0100	E30	34,50 F
0102	E60	39 F
0106	E105	43,50 F
0108	E120	47 F
0110	E180	52 F
0112	E240	75 F

TDK

Code		
0315	E30 HD PRO	99,50 F
0312	E60	49 F
0311	E60 EHG	54 F
0300	E120	57 F
0306	E120 EHG	78 F
0314	E120 HIFI	84 F
0316	E120 HD PRO	116 F
0302	E180	61 F
0308	E180 EHG	84 F
0310	E180 HIFI	87 F
0318	E180 HD PRO	128 F
0304	E240	105 F
0309	E240 EHG	110 F

VHS COMPACT

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

Code		
0220	FUJI EC30 SHG	55 F
0005	JVC EC30 SHG	59 F

8 MM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0004	P30	79 F
0008	P60	95 F

TDK

Code		
0298	P60	98 F
0299	P90	115 F

V2000

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

PDM

Code		
0600	VCC 360 HG	117 F
0602	VCC 480 HG	143 F

BASF

Code		
0700	VCC 480 HG	143 F

BETA

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0037	L500	53 F
0041	L500 SHG	64 F
0039	L750	67 F
0043	L750 SHG	78 F

SKC

Code		
0114	L500	50 F
0116	L750	62 F

TDK

Code		
0320	L500	65 F
0323	L500 EHG	78 F
0326	L500 HIFI	101 F
0328	L500 HD PRO	121 F
0322	L750	78 F
0324	L750 EHG	104 F
0329	L750 HIFI	121 F
0327	L750 HD PRO	144 F
0330	L830 EHG	132 F

BETACAM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0059	BETACAM 10	102 F
0061	BETACAM 20	139 F

U'MATIC

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

3 M

Code		
0422	UCA 30 S	214 F
0418	UCA 75	346 F

FUJI

Code		
0047	KCA 10	108 F
0049	KCA 20	127 F
0051	KCA 30	157 F
0055	KCA 30 BR	184 F
0053	KCA 60	219 F
0057	KCA 60 BR	256 F
0054	KCS 10 BR	134 F
0058	KCS 20	131 F
0063	KCS 20 BR	153 F

BANDES AUDIO

TDK

Code		
1372	LX 35/180 27cm Ø NAB	195 F
1373	LX 35/90 18cm Ø	109 F

CASSETTES AUDIO VIERGES

Tarif pièce par boite de 10 — Tarif +2 F de l'heure pour taxe copie privée

FUJI

Code		
1000	DR C60	7,50 F
1002	DR C90	10,70 F
1003	DR C120	14,00 F
1015	FR C60	9,00 F
1017	FR C90	13,00 F
1008	FRI C60	10,70 F
1010	FRI C90	14,50 F
1009	FRIS C60	12,30 F
1011	FRIS C90	16,60 F
1004	FRII C60	11,30 F
1006	FRII C90	16,60 F
1005	FRIIS C60	15,50 F
1007	FRIIS C90	22,50 F
1012	METAL C60	22,00 F
1014	METAL C90	29,50 F

GOLDSTAR

Code		
1104	HD C60	7,00 F
1106	HD C90	10,00 F
1100	HR C60	10,00 F
1102	HR C90	14,00 F
1108	CRX C60	11,00 F
1110	CRX C90	16,00 F

TDK

Code		
1200	DC C60	9,00 F
1202	DC C90	11,50 F
1204	AD C60	11,00 F
1206	AD C90	14,00 F
1208	ADX C60	18,00 F
1210	ADX C90	24,00 F
1371	SF C60	14,00 F
1372	SF C90	17,50 F
1212	SA C60	15,00 F
1214	SA C90	19,90 F
1216	SAX C60	19,50 F
1218	SAX C90	27,00 F
1220	MA C60	32,50 F
1222	MA C90	44,50 F
1224	MAR C60	53,00 F
1226	MAR C90	74,00 F

10, bd de Strasbourg 75010 Paris ☎ 42.06.50.50



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial
Amstrad CPC 464

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome
1990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 9 mensualités de **220F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
3 LOGICIELS : SPEED KING (le célèbre pilotage de motos en course)
THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labyrinthes)
THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery").
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur
3990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 24 mensualités de **199F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 976F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
3 LOGICIELS : SPEED KING (le célèbre pilotage de motos en course)
THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labyrinthes)



THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery").
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Ordinateur personnel
Amstrad CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.



Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



Amstrad PCW 8256

ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M + avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M +, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.
Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40 % supérieure à celle d'un écran standard 80 × 24.

Disquettes.
Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.
Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M +.

Imprimante.
Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.



Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
3997 F HT
4741F
A CREDIT CETELEM
740F au comptant
+ 24 mensualités de **211,10F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40F

CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

Amstrad PCW 8512

l'outil idéal pour les décideurs

Après la série familiale des CPC qui connait toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512.**

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maitrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maitriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

Artisans, commerçants, professions libérales, PME, cet ordinateur vous est dédié...



Code 6103

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
4997 F HT
5930F TTC
A CREDIT CETELEM
930F au comptant
+ 30 mensualités de **222,40F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672F

CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

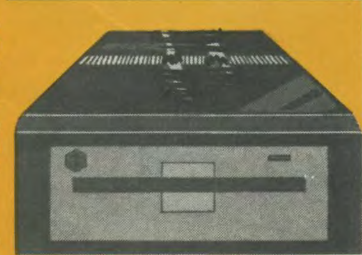
LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2:2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes.

Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous rêvé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécessaire.

Cordon liaison AM5D/6128 **155F** Kit AM5D/8256-8512 **250F**

TARIF GENERAL
LECTEUR JASMIN AM 5D
Code 6195
1799F
A CREDIT CETELEM
299F au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60F



Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.



TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1
avec alimentation et interface
1690F
A crédit Cetelem : **190F** au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

TARIF GENERAL
LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur
1590F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS

Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département MICRO INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1512 ORDINATEUR PROFESSIONNEL COMPATIBLE



PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **5920 F**

PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **8170 F**

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **7450 F**

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **9700F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **10420 F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **12670 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **11840 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **14100 F**

CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

COMPATIBILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maîtrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur compatible le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configuration nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple-lecteur, double lecteur, disque dur 10 Mo ou 20 Mo) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie. Pour les besoins plus importants, il existe des versions à disque dur

GEM

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les icones pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps. Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra). GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.

LOGICIELS

Le PC 1512 utilise directement tous les programmes tournant sur IBM-PC et compatibles. Et vous n'avez pas à vous soucier de savoir si votre configuration est adéquate puisque le PC 1512 dispose en standard du graphisme haute résolution, de 512 Ko de mémoire centrale et d'un port série. Des programmes vedettes comme Wordstar, Lotus 1.2.3 et dBase sont accélérés par la grande vitesse du processeur 8086 PC-1512. Et des applications résidant en mémoire centrale peuvent être appelées et quittées sans perturber le programme principal.

LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

VERSIONS A DISQUE DUR

POURQUOI UN DISQUE DUR ?

Le disque dur transforme le PC 1512. Un disque dur fonctionne selon le même principe que la disquette, mais plus vite et avec une capacité de stockage infiniment supérieure : un disque dur de 10 Mo a environ 30 fois la capacité d'une disquette ; et un disque dur de 20 Mo deux fois plus. C'est assez pour stocker 3 millions de mots en gardant la place pour vos programmes habituels (traitement de texte, tableur, fichiers, télécommunications...). Et comme le disque dur est intégré dans le PC 1512, il est à l'abri de la poussière, des doigts, du café renversé et des... emprunteurs éventuels. Il existe quatre versions à disque dur du PC-1512 AMSTRAD depuis le PC-1512 HD-10 avec moniteur monochrome jusqu'au PC-1512 HD-20 avec moniteur couleur. Chacune de ces versions est dotée d'un lecteur de disquette 360 Ko pour l'installation des programmes et la sauvegarde des données.

LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16 niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

RESEAUX

La mise en réseau vous permet de partager des ressources importantes entre plusieurs utilisateurs. Le PC 1512 AMSTRAD est un membre idéal de tout réseau de PC : son faible coût, sa rapidité et ses larges capacités en font un poste de travail idéal pour des applications en réseau telles que la comptabilité, le secrétariat ou le management, partageant télex, modems, imprimantes à laser, etc... Les réseaux peuvent également partager des ressources vitales : fichier de stock, fichier clients... Et puisque tout le monde partage les mêmes fichiers sur le réseau, un seul fichier central suffit. Cela évite les duplications de fichiers sur différents disques, les erreurs de conformité entre fichiers et cela simplifie les mises à jour.

MIEUX QU'UN MINI ORDINATEUR ?

Un réseau de PC 1512 permet à chaque utilisateur de travailler en totale indépendance, en tant que station locale, ou comme simple partie du réseau. C'est beaucoup mieux pour la sécurité et plus commode pour emporter du travail à la maison.

LOGICIELS DE RESEAU

Les réseaux sont la solution évidente lorsqu'un seul PC ne peut suffire à toutes les tâches. Mais rappelez-vous qu'un réseau nécessite le recours à des logiciels multi-utilisateurs conçus pour l'environnement réseau. Il ne servirait pas à grand chose que deux utilisateurs réalisent le même document en même temps ou qu'ils vendent en même temps le même article en stock. Vous devez donc vous assurer que votre application fonctionne en réseau, et évite notamment les problèmes de collision. Certains logiciels tels que NewWord, Mallard, Basic, Dataflex et VP-Info sont capables de gérer les réseaux même dans leur version mono-utilisateur. Des réseaux comme Arcnet, Novell System et Amstore permettent aux utilisateurs de PC 1512 de partager des données avec des ordinateurs complètement différents.

EXTENSIONS

Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

PRISES

Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.

CARACTERIQUES TECHNIQUES

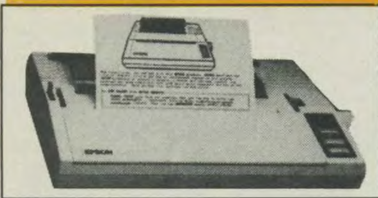
Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 MHz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko ou un lecteur de disquette et un disque dur de 10Mo ou 20Mo. Interfaces series RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour coprocesseur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.



10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD

Imprimante Epson LX86PC



TARIF GENERAL pour EPSON LX86PC

2995F

Code 6192

A CREDIT CETELEM
595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 321,60F

L'imprimante LX86PC s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

Imprimante Amstrad DMP 2000

TARIF GENERAL pour Amstrad DMP 2000

1690F

A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE

La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

Imprimante CITIZEN MSP 15E



TARIF GENERAL IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

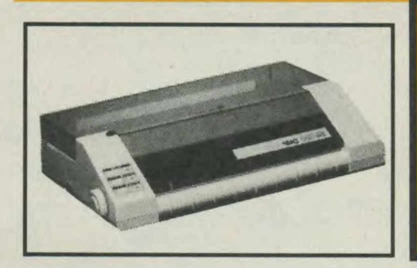
3995F

A CREDIT CETELEM
595 F au comptant +
9 mensualités de **417,80 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 360,20 F

L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansée, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes — sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera désormais plus un pensum. Grace à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur. C'est ce qu'on appelle avoir le choix.

Caractéristiques techniques : Mode d'impression : matrice de points par impact, tête d'impression 9 fils. Vitesse d'impression : 160 caractères par seconde en impression courante, 40 caractères par seconde en qualité courrier. **Jeux de caractères :** configuration Epson FX, 96 standard, 96 italique, 32 caractères pour 11 pays différents, 32 caractères graphique et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Configuration IBM graphique : 96 standard, 133 caractères graphiques et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Taille des caractères : 2,4mm x 2,4mm pour les caractères standards, 10 cpi. **Dimensions imprimante :** hauteur 90 mm, largeur 579 mm, profondeur 354 mm. Poids : 7kg. Alimentation : tension 180x264V alternatif (CA), fréquence 50-60Hz, consommation 90 VA maximum. Environnement : température 5 à 35°C, humidité 10 à 80%, non condensé.

Imprimante AMSTRAD DMP 3000 PC



TARIF GENERAL IMPRIMANTE DMP 3000 PC

2290F

A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de **220 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F

La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

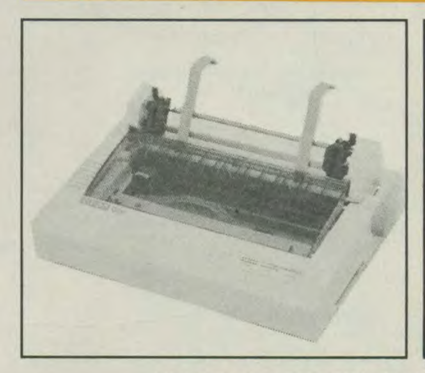
Système d'impression : impact matrices
Vitesse : caractère normal 105 CPS, double caractère 52 CPS
Dim. caractères (normal) : 2,1x2,55mm
Styles et dimensions possibles : Pica, Elite, Condensé, Large, etc...
Papier : feuille à feuille ou rouleau.
Entrainement : traction et friction.
Nombre de copies : 2 (papier autocopiant).
Interface : parallèle Centronics.
Alimentation : 220/240V.
Dimensions (LxHxP) : 400x250x100mm.
Poids : 4,2 kg.

Imprimante Amstrad DMP 4000 PC

Vit 200 CPS - Chariot grande largeur 132 col.

3990F

Imprimante CITIZEN 120 D



TARIF GENERAL IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

1799F

A CREDIT CETELEM
199F au comptant
+ 6 mensualités de 286,30F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

IMPRIMANTE MATRICIELLE A AIGUILLES

L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres.
Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs de matériels informatiques.
Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps - Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps - Compatibilité - Interface en cartouche - Alimentation papier en friction et traction - Imprimante compacte - Option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Tête d'impression (changeable par l'utilisateur)	
Vitesse	
Qualité informatique (cps)	120
Qualité courrier (cps)	25
Durée de vie (caractères)	100 millions
Type d'impression Sens d'impression:	
Bi-directionnel en texte	Standard
Uni-directionnel en bit graphisme	Standard
Impression optimisée	Standard
Taille des caractères (car/line car/inch)	
PICA	80/10
Expansé	40/5
Compressé	136/17
Compressé/expansé	68/8,5
ELITE	96/12
Expansé	48/12
Matrice (vertical x horizontal)	
Standard	9 x 9
Jambage	8ème et 9ème aiguille
Double frappe	9 x 9
Frappe grasse	9 x 10
Frappe grasse double	9 x 18
Graphisme	8 x 12
Resolution graphique 8 aiguilles mode graphique	
Densité normale	60 DPI
Double densité	120 DPI
Double densité/double vitesse	120 DPI
Quadruple densité	240 DPI
Recopie d'écran	80 DPI
Recopie d'écran II	90 DPI
Traceur	72 DPI
Traceur II	144 DPI
9 aiguilles mode graphique Densité normale	Standard
Double densité	Standard
Jeu de caractères ASCII standard	96
ASCII italic	96
Jeux de caractères nationaux	32 (11 jeux)
Jeux de caractères italic	32 (11 jeux)
Mode graphique standard	32
Mode graphique IBM	32
Indice supérieur inférieur	Tous les caractères
Qualité courrier	Standard

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2ᵉ joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractériques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	**95 F**
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	**95 F**
EPSON LX 80 (Code 7119)	**69 F**
DMP 2000 (Code 7120)	**95 F**
DMP 8256 (Code 7121)	**115 F**
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	**105 F**
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	**105 F**
FUJI PD 80 (Code 7040)	**95 F**

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11ᵉ est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015 **299 F**

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007 **29 F pièce**

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	**85 F**
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	**195 F**

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 664 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 6128 (Code 7125)	**70 F**
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	**70 F**
Housse moniteur couleur (Code 7127)	**80 F**
Housse clavier 8256 (Code 7127)	**70 F**
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	**85 F**
Housse unité disquette (Code 7102)	**55 F**
Housse DMP 2000 (Code 7131)	**80 F**
Housse LX 80 (Code 7131)	**80 F**
Housse Centronics (Code 7131)	**80 F**
Housse Okimate 20 (Code 7131)	**80 F**
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	**80 F**

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **119 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **495 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.
Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **690 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109 Code 0000
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	**150 F**
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	**235 F**
JL BANK cassette	**50 F**
JL BANK disquette	**120 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23 Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23 Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR

Cassette	Code 8910 **250 F**
Disquette	Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168 **450 F**

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102 **49 F**

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**
B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000 **2290 F**
C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL + LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**

Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :

A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.
B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).
C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites
D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.
E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512	Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512	Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512	Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2ᴱ DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés	**2990 F**
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO formatés	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR	**4990 F**
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	**4990 F**
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	**6990 F**
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	**7990 F**
STEAMER 20 MGO interne	**4980 F**
JOYSTICK PC	**190 F**
CARTE MODEM MISSOURI	**3490 F**
CARTE ADDA (16 canaux)	**2290 F**
SPEED CARD accélérateur 256	**3990 F**
SERIE 8 PORTS	**2690 F**
SERIE 4 PORTS	**1490 F**
CONTROLEUR DISQUE DUR	**1290 F**
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	**1490 F**
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	**les 10, 49 F**
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	**195 F**



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES CPC

les CPC 464, 664, 6128...

parlent avec le Synthétiseur vocal TMPI

Le synthétiseur vocal TMPI parle français... comme les Français. Concurrence inexistante.
Logiciels éducatifs et utilitaires, sortie son sur HP du CPC + exterieure Ø 3,5.
Très facile à utiliser avec le nouveau logiciel VOCA100. A partir du texte simplifié (livré avec démonstration).



• Divers logiciels utilitaires permettent d'obtenir une voix réelle dans vos programmes.
— deux catalogues de 300 mots courants français, **Voca 1/FR** et **Voca 2/FR** (sur disquette ou papier) destinés à être utilisés par **Vocagraphique** ;

— **Vocagraphique** (intégrant **Vocajoint** pour créer des tables de phonèmes), logiciel de visualisation des paramètres vocaux sous forme graphique permettant la création de nouveaux mots et phrases avec une voix réelle.

• Et des logiciels éducatifs (voix réelle) :
— **Vocachiffres,** logiciel d'apprentissage des chiffres de 0 à 9 999 999, niveau cours primaire ;

— **Vocalphabet,** logiciel d'apprentissage de l'écriture et de l'alphabet ;

— **Vocaclavier,** permettant de programmer sans regarder l'écran et de faire parler les touches du clavier, pour non-voyants et débutants programmeurs.
Des amplis/HP mono ou stéréo peuvent être associés au synthétiseur.
Voici les prix de ces matériels et logiciels Techni Musique et Parole Informatique.
— synthétiseur, 499 FF pour cassette et 530 FF pour disquette ;
— logiciels, 145 FF sur cassette et 195 FF sur disquette ;
— enceintes, 110 FF en mono et 220 FF en stéréo ;
— câble rallonge pour la connection d'un lecteur de disquette sur le 464, 170 FF.
Existent sur d'autres micro-ordinateurs.

jouent et vous apprennent la musique avec MUSIC TUTOR

MUSIC TUTOR permet l'apprentissage du clavier (piano, orgue, synthétiseur) à partir du concept pédagogique musical TMPI. Concurrence inéxistante.

• Synthétiseur 12 voies polyphonique, stéréo. sortie pour casque ou ampli extérieur jack Ø 3,5.
Logiciels :

— **Composition musicale graphique** sur 4 pages simultanées (écriture réelle des accords) ;

— **Lecture de partition page par page** en temps réel ou pas à pas ;

— **Cours de solfège (EAO)** comprenant l'apprentissage des notes en clé de fa, sol, travail des rythmes, dictée musicale, connaissance du clavier piano ;

— **Edition des partitions** sur imprimante ;

— **Travail graphique des enveloppes de volume** en stéréo ;

— **Outil éducatif musical temps réel** permettant l'apprentissage mains gauche et droite (des voies basse, accompagnement, soliste, contre-chant) en suivant les partitions sur l'écran ;

— **Apprentissage sans connaissance du solfège** par le suivi des touches du clavier à appuyer sur l'écran **850 F**



• Clavier TMPI 4 octaves, 49 grandes touches, chassis métallique, cable **1.200 F**

• Cours "Pratique du clavier" pour MUSIC TUTOR. Méthode d'apprentissage (utilise le clavier et le synthétiseur). Chaque cours comprend 20 partitions musicales préenregistrées (disquette uniquement).
Cours 1 : **220 F** Cours 2 : **220 F**

• Paire d'enceintes/Amplis stéréo, cable (utilisables pour walkman) **220 F**

• Cable rallonge pour la connexion du lecteur de disquettes sur le 464 **170 F**



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

ACCESSOIRES MICRO

Sauvegardez vos logiciels !
MULTIFACE 2

MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.



570F

INTERFACE TV pour Amstrad CPC



Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout !

1390F

Fonctionne également avec tous moniteurs.

LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART



dessinez avec votre CPC

Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près ! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, sprite, tailles variables de crayons et de pinceaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

395F

Utilitaires Souris AMX

AMX 3D ZICON **329F**
Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES **329F**
Fonction utilitaire pour l'AMX

DISCOLOGY *le super utilitaire disque*

Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire.
Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique.
Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.
Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.
Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

350F

SCANNER DART pour AMSTRAD
CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000



Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.
L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.
Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

790F

Filtre Ecran anti UV en soie micro-mailles :

pour 464/664/6128 MONOCHROME	160F
pour 464/664/6128 COULEUR	190F
pour PCW 8256/8512	220F
pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR	250F
Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512	160F
Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128	120F
Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW)	250F
Crayon optique Electric Studio pour PCW	790F
Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface)	1590F
La souris seule	790F
Kit Camerone PCW : un 2e drive FD2 + Extension 250 Ko	1995F

Simulateur de présence 990 F
Jeux de lumière 990 F **Fabrication Jagot et Léon**
Digitaliseur source vidéo 990 F

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.

Une disquette contient 160 pistes au total.

Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.

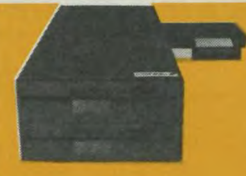
Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.



Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S **F 2849 ***

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D **F 4943 ***

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502 F

Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ICPM,1" et "ICPM,2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.



Le lecteur 5.25" X

- La commande "IFormat" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "ICode,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boitier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:

- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5") F1-X (5,25") **2790F**

M1-XRS (3.5") F1-XRS (5.25") **2849F**

TRANSFORMEZ
votre CPC 464/664/6128 monochrome
en
464/664/6128 COULEUR

KIT COULEUR CABEL MC3710

se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation

2495F

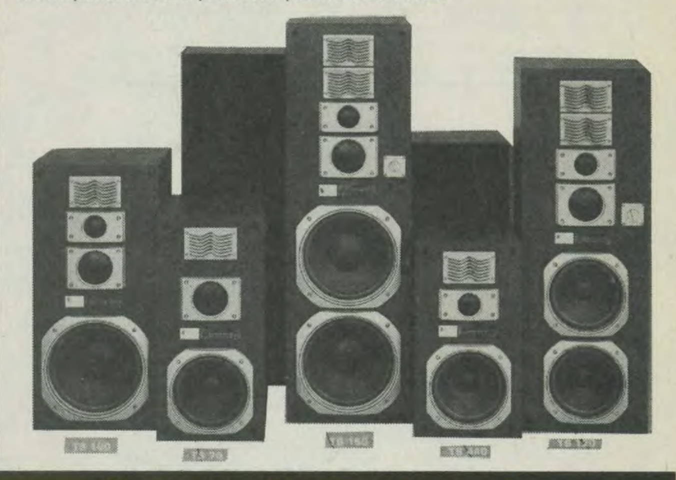


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ENCEINTES PROFESSIONNELLES SOUND SURROUND TRIDENT

L'importance déterminante de ce maillon dans votre chaîne hifi a amené GENERAL à proposer aux amateurs et audiophiles une gamme d'enceintes acoustiques polyvalentes pour vos compact disques lasers. Comme tous les autres produits de la gamme TRIDENT, elles distancent leurs concurrents sur plusieurs points en rapport qualité/prix. Très haut rendement : faible puissance d'excitation. Absence de coloration et de distorsion : restitution du punch et de la dynamique de la musique. Courbe de réponse linéaire et étendue : reproduction du piqué musical. Conception "Multiway" 3 ou 4 voies. Boomer sur suspension élastique : profondeur et puissance des basses. Médium avec grille de protection : finesse et définition. Aigu "Pro" avec lentille de diffraction : dispersion uniforme et absence de directivité. Filtre à self et condensateur : bon équilibre tonal. Système "équiphase". Réglage du volume du médium sur TS 120 et TS 150. Adaptation à l'acoustique du local. Ebénisterie haute densité : absence de résonances parasites. Finition patinée : adaptation à votre intérieur.

Type	TS 440	TS 70	TS 100	TS 120	TS 150
NOMBRE DE VOIES	3	3	4 (1 passif)	3	3
NOMBRE DE HP	3	3	3	6	6
PUISSANCE NOMINALE	40 W	70 W	100 W	120 W	150 W
REPONSE	45 à 20.000Hz	43 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz
DIMENSIONS (LxHxP)	440x265 206 mm	570x265 206 mm	685x320 240 mm	935x320 240 mm	1045x320 240 mm
LA PAIRE	390F	790F	1090F	1290F	1490F



QUICKSHOOT des outils pour le monde de demain...

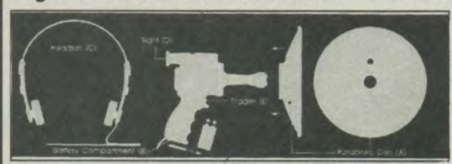
LE ROBOTARM SVI 2000



Apprenez les bases de la robotique en jouant avec cet appareil de l'âge de l'espace. Quand vous en aurez la maitrise, le ROBOTARM vous servira à ramasser des morceaux de métal, construire des ponts miniatures, creuser des tranchées, plus tout ce que vous imaginerez de lui faire faire. Habile comme une vraie main, l'éventail des possibilités du ROBOTARM est tel qu'il est capable de ramasser et de manipuler des objets aussi petits qu'un trombone à papier ou aussi gros qu'une balle de tennis. LA ROTATION DU BRAS : Déplacer la commande 1 vers la droite pour faire tourner le bras dans le sens dextre ou vers la gauche pour le sens indextre. LE CONTROLE DU BRAS INFERIEUR : Déplacer la commande 1 vers l'avant pour abaisser le bras inférieur ou vers l'arrière pour le lever. LE CONTROLE DE L'AVANT BRAS : Déplacer la commande 2 vers l'avant pour abaisser l'avant bras ou vers l'arrière pour le lever. LA ROTATION DU POIGNET : Déplacer la commande 2 vers la gauche pour faire pivoter le poignet dans le sens dextre et vers la droite pour le sens indextre. LE CONTROLE DE LA MAIN : Une pression du bouton de la manette sur la commande 2 provoque l'ouverture de la main, et une pression sur la commande 1 provoque sa fermeture.

LE ROBOTARM COMPLET AVEC SES PINCES, SA PELLE ET 2 QUICKSHOOT I POUR LES COMMANDES
680F
2 piles Alcalines 1,5V (type D) non fournies
OPTION INTERFACE AMSTRAD 6128
disponible Février 87

la grande oreille Quickshoot SV2020



«LA GRANDE OREILLE» applique une technologie acoustique avancée pour détecter le son émis d'une surface spécifique prédéterminée. 1) Raccorder le réflecteur parabolique (A) à l'appareil principal. 2) Installer une pile de 9 volts dans le logement de pile (B). 3) Mettre le casque d'écoute (C). 4) Viser l'oreille vers la cible désirée en regardant à travers le viseur (D) et appuyer sur la détente (E) pour écouter.

LA GRANDE OREILLE COMPLETE avec le CASQUE, le MICRO, la PARABOLE et les AUTOCOLLANTS
199F
1 pile 9V non fournie

L'Androïd Sound Synthetizer Quickshoot SV011



En amplifiant et en dénaturant les sons, le modulateur de voix transforme votre voix en celle d'un androïde de l'espace intersidéral. (Disponible février 87).

LE SYNTHETISEUR DE SON avec MASQUE, SERRE-TETE **199F**
2 piles Alcalines Type D non fournies

LOGICIELS POUR AMSTRAD

AMSTRAD SHUTTLE		Disq. 195 F
BILLY LA BANLIEUE	Cass. 160 F	Disq. 200 F
BRIDGE INFOGR.		Disq 250 F
BASKETBALL	Cass. 95 F	Disq. 149 F
BACTRON	Cass. 160 F	Disq. 200 F
CONJUGAISON EDUCATIF	Cass. 150 F	
CONJUGAISON + JEU CHATEAU DU DIABLE	Cass. 150 F	
CAULDRON 2	Cass. 119 F	
DEMONSTRATION GEOMETRIE	Cass. 125 F	Disq. 195 F
DIVISION BLINDEE	Cass. 120 F	Disq. 199 F
DESERT FOX	Cass. 99 F	Disq. 169 F
EDUCATIF 4		Disq. 299 F
ELECTRIC WONDERLAND	Cass. 199 F	
FER ET FLAMME		Disq. 295 F
FIDO		Disq. 200 F
GOONIES	Cass. 99 F	Disq. 145 F
GRAND PRIX 500 cc	Cass. 160 F	Disq. 200 F
GRAPHIC CITY	Cass. 169 F	Disq. 195 F
GALIVAN	Cass. 95 F	
GRAPH X		Disq. 249 F
GENERATEUR APPLICATION D BASE		Disq. 199 F
HARRY & HARRY		Disq. 210 F
HIGHLANDER	Cass. 89 F	Disq. 145 F
HMS COBRA	Cass. 200 F	Disq. 250 F
HUNCHBACK III	Cass. 95 F	Disq. 149 F
IMPOSSIBLE MISSION	Cass. 95 F	
INTO OBLIVON	Cass. 29.90 F	
KNIGHT RIDER	Cass. 89 F	Disq. 145 F
KONAMI'S GOLF		Disq. 145 F
KARATE	Cass. 109 F	Disq. 169 F
KNIGHT TYME	Cass. 44.90 F	
KANE	Cass. 29.90 F	
LA GESTE D'ARTILLAC		Disq. 295 F
L'HEPISS	Cass. 120 F	Disq. 199 F
LAST V8	Cass. 44.90 F	
LEADER BORD	Cass. 95 F	Disq. 149 F
MERMAID MADNESS	Cass. 125 F	Disq. 195 F
MUSIC SYSTEME		Disq. 195 F
MISSION ELEVATOR	Cass. 119 F	Disq. 179 F
MARACAIBO	Cass. 160 F	Disq. 200 F
MOLECULE MAN	Cass. 27.90 F	
ONE	Cass. 95 F	
ONE MAN DROID	Cass. 29.90	
PANIQUE LAS VEGAS	Cass. 95 F	Disq. 149 F
PAPER BOY	Cass. 99 F	Disq. 149 F
PRINTER PACK II	Cass. 150 F	Disq. 200 F
REBEL PLANET	Cass. 95 F	Disq. 145 F
ROBBOT	Cass. 125 F	Disq. 195 F
RODEO	Cass. 160 F	Disq. 198 F
STREET HAWK	Cass. 89 F	Disq. 145 F
SILENT SERVICE	Cass. 95 F	
SPY STREK	Cass. 35 F	
SUPERBOWL	Cass. 89 F	
STORM	Cass. 29.90 F	
SAPIENS	Cass. 160 F	Disq. 200 F
SAI COMBAT	Cass. 99 F	Disq. 169 F
SPELLBOUND	Cass. 44.90 F	
THE GREAT ESCAPE		Disq. 145 F
THE RETURN OF THE FIST	Cass. 95 F	Disq. 145 F
TOBROUCK	Cass. 119 F	Disq. 169 F
TRANSLOCK	Cass. 150 F	Disq. 185 F
UCHI MATA JUDO	Cass. 95 F	Disq. 145 F
VIEWTEXT	Cass. 125 F	
WANTED GUNFRIGHT	Cass. 99 F	
ZIGGY	Cass. 120 F	Disq. 199 F
ZEDIS II	Cass. 130 F	Disq. 165 F

LOGICIELS PCW

CLASSIC INVADERS	Disq. 195 F
FAIRLIGHT	Disq. 195 F
TOMAHAWKS	Disq. 195 F

NOUVEAUTES

1942	Cass. 99 F	
BLUE WAR		Disq. 200 F
DRUID		Disq. 169 F
FIVE STAR (5 jeux)	Cass. 165 F	
HITPACK (4 jeux)	Cass. 120 F	Disq. 180 F
MIAMI VICE	Cass. 99 F	Disq. 169 F
QUATRE SAISONS		Disq. 195 F
REVOLUTION	Cass. 99 F	Disq. 169 F
SCOUBIDOO	Cass. 99 F	Disq. 169 F
THAI BOXING	Cass. 99 F	Disq. 169 F
TRAILBLAZER	Cass. 99 F	Disq. 169 F
DRAGON'S LAIR	Cass. 99 F	Disq. 169 F
INFORMAKIT ou KIDKIT	Cass.	Disq. 299 F
PASSAGERS DU VENT		Disq. 299 F
BRIDGE INFOGRAMME		
DISCOLOGY		Disq. 350 F
FIRE LORD	Cass. 99 F	
IKARI WARRIOR	Cass. 99 F	Disq. 169 F
INFILTRATOR	Cass. 99 F	Disq.169 F
NOW GAMES	Cass. 139 F	
PACK FIL (4 jeux)	Cass. 145 F	Disq. 195 F
SECRET DU TOMBEAU	Cass. 160 F	Disq. 200 F
XENO	Cass. 99 F	
PYRAMIDE D'ATLANTIS	Cass. 160 F	Disq. 200 F
M.G.T.	Cass. 160 F	Disq. 200 F
TENSIONS	Cass. 149 F	Disq. 189 F
AMERICA'S CUP	Cass. 119 F	Disq. 189 F
KONAMI COIN-OP (5 jeux)	Cass. 120 F	Disq. 180 F
MEPHISTO (ESAT)	Cass. 150 F	Disq. 185 F
ECHO-SOFT (ESAT)	Cass. 295 F	Disq. 395 F
C.A.O.	Cass. 340 F	Disq. 430 F
RAM DISK		Disq. 250 F
ESPACE & SOLIDE		Disq. 199 F
MATHS 2e CYCLE		Disq. 290 F
EQUATION/INEQUATION		Disq. 225 F
MATHS 5e/4e		Disq. 199 F
MATHS 6e		Disq. 199 F
HERCULE		Disq. 250 F
L'ANIMALIER		Disq. 195 F
MUSIC SYSTEM		Disq. 250 F
MONOPOLY	Cass. 169 F	Disq. 220 F
TOP SECRET		Disq. 240 F
LIGHT FORCE	Cass. 99 F	Disq. 159 F
LE PACTE		Disq. 230 F
DEMAIN HOLOCAUSTE		Disq. 225 F
MASTERCALC 6128		Disq. 350 F
MASTERFILE 6128		Disq. 350 F
PSYCHO TEST (ESAT)		Disq. 135 F

LOGICIELS POUR PC

HELICAT ACE	Disq. 249 F
CHAMPION CHIP GOLF	Disq. 299 F
BRUCE LEE	Disq. 199 F
STRIP POKER	Disq. 229 F
TEXTOMAT	Disq. 818 F
VP PLANNER	Disq. 1174 F
YES YOU CAN	Disq. 1174 F



10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS ☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADES

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

RAID SOUTERRAIN
Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'arcade très rapide.

RESQUILLEUR
Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour celà, il vous faut réflechir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8525 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F** Disc. 8906 **169 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

ATLANTIS
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

BATMAN
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

CAP SUR DAKAR
Disq. 8493 **295 F**
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drole.

CRAFTON ET XUNK
Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**
Vous débarquez sur une ile déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

DOSSIER G
Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

EDEN BLUES
Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON
Cass. 8231 **149 F**
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT
Cass. 8208 **99 F**
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

L'AIGLE D'OR
Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmenera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC
Cass. 8327 **245 F**
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT
Cass. 8213 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

MANDRAGORE
Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MERCENAIRE
Cass. 8650 **169 F**
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**
Jeux d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR
Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmenera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cass. 8111 **169 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroique pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

ORPHEE
Disq. 8497 **249 F**
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

RAID SUR TENERE
Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automibile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

SNOW BALL
Cass. 8532 **99 F**
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

THE HOBBIT
Cass. 8181 **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.

VERA CRUZ
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

WARRIOR
Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits. Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 **195 F**
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258 **139 F**
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entraînement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeux de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, paraît-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

STRATEGY
Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLY
Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera la souffle.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les goûts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connaît les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaître le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaître les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaître les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maîtrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre dîner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recette possibles. Très intéresant pour les célibataires en manque d'idées.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaître plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2e DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaître et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaître. 3 à 6 ans.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaître les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de biorythmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaître vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indéxés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCALC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

NOUVEAUTÉS

METHODE ASSIMIL Disq. **590 F**
ALGEBRE Cass. **235 F** Disq. **260 F**
BUDGET FAMILIAL LORICIELS Cass. **195 F** Disq. **240 F**
SPACE HARRIER Disq. **199 F**
GESTION DOMESTIQUE Cass. **200 F** Disq. **245 F**
MUSIC SYSTEME Cass. **195 F** Disq. **250 F**
ADVANCED MUSIC SYSTEM Disq. **350 F**
MEURTRE EN SERIE Cass. **245 F** Disq. **299 F**
PASSAGERS DU TEMPS Disq. **230 F**
GAUNTLET Cass. **99 F** Disq. **169 F**
ASPHALT Disq. **190 F**
LITTLE COMPUTER Disq. **169 F**
ATHLETIC Cass. **160 F** Disq. **200 F**
FLOPPY Cass. **38 F** Disq. **200 F**
3D STUDIO Disq. **199 F**
GRAPHIC STUDIO Disq. **199 F**
PROGRAMMER STUDIO Disq. **199 F**
MUSIC STUDIO Disq. **199 F**
BOUNDER PCW Disq **240 F**
PAC MAN Disq. **159 F**
AMX PAGE MAKER Disq. **790 F**
FRAME Cass. **125 F**
COBRA Cass. **109 F** Disq. **169 F**
IMPOSSABALL Cass. **99 F**
ACE OF ACES Cass. **109 F** Disq **169 F**
DONKEY DONG Cass. **109 F** Disq. 175 F

ALIENS Cass. **119 F** Disq. **169 F**
YIE OR KUNG FU Cass. **109 F** Disq. **169 F**
SHORT CIRCUIT Cass. **115 F** Disq. **179 F**
TIMETRAX Cass. **129 F**
PALITROR Cass. **115 F** Disq. **169 F**
HIVE Cass. **109 F**
1001 BC Cass. **195 F**
ASTERIX ET LE CHAUDRON MAGIQUE Cass. **119 F**
STYLE Cass. **160 F** Disq. **230 F**
BOMBJACK 2 Cass. **109 F** Disq. **169 FD**
LA FORMULE Cass. **150 F**
ACE Cass. **119 F**
SAPIENS Cass. **160 F** Disq. **200 F**
SYNDROME Cass. **120 F** Disq. **199 F**
MASSACRE A LA TOMATE Cass. **120 F** Disq. **199 F**
ZOX 2099 Cass. **160 F** Disq. **200 F**
TOP GUN Cass. **109 F** Disq. **169 F**
DRAGON'S N° 2 Cass. **109 F** Disq. **169 F**
FAIAL Disq. **210 F**
M'ENFIN Disq. **210 F**
GLIDER RIDER Disq. **159 F**
L'HERITAGE Cass. **180 F** Disq. **200 F**
TOAD RUNNER Disq. **175 F**
ANTIRIAD Cass. **109 F** Disq. **169 F**
DAKAR 4x4 Disq. **195 F**
SCOTT WINDER Disq. **290 F**
MISSION TORPEDO Disq. **225 F**
QUATRE SAISONS Disq. **210 F**
CAPUCINE Disq. **210 F**
SRAM 2 Disq. **220 F**
ENIGME A OXFORD Cass. **195 F** Disq. **295 F**
MATHS SECOND CYCLE Cass. **195 F**
MATHS 6E Cass. **175 F**
MATHS 5E Cass. **175 F**
MATHS 4E Cass. **175 F**
APPRENDS-MOI A LIRE Disq. **285 F**
AMSTRAD A LA MATERNELLE Cass. **290 F**
EDUCATIF 6 Disqu. **220 F**
GEO Cass. **160 F** Disq. **220 F**
COURS DE BASIC Disc. **260 F**
COMPACMOVE Disc. **270 F**
SIGMA 7 Disq. **169 F**

COMPILATIONS

COMPILATION HIT COLLECTION 1
Buggy 2, Devil Casttle, MLM 3D, ZAXX
Cass. **120 F** Disq. **180 F**

HITPACK (Commando, Airwolf, Frank Bruno, Bombjack)
Cass. **120 F** Disq. **180 F**

MILLON 3 (Fighter Pilot, Ghost Buster, Kung Fu Master, Rambo)
Cass. **120 F** Disq. **180 F**

FIVE STARS (Spindizzy, Who Dares Wins 2, Three Weeks in Paradise, Zoids, Equinox)
Disq. **195 F**

BIG 4 (Combat Lynx, Critical, Turbo Esprit, Saboteur)
Disq. **169 F**

KONAMIS HIT (Green Beret, Mickie, Yie or Kung Fu, Hypersport)
Cass. **120 F** Disq. **180 F**

FILE PACK (V, Wanted Gunfright, The Way of the Tiger)
Cass. **145 F** Disq. **195 F**

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, compte d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement clair (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire palir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

UTILITAIRES DE DESSIN

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Identique à CPC. Voir Logiciels Graphiques.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI une paie très complète jusqu'à 500 personnes	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIOR un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II PC un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4981F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR autoformation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX générateur d'édition pour Turbo Pascal	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2959F
TURBO PROLOG version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II + SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F

	PRIX HT	PRIX TTC
CHART célèbre logiciel graphique de Microsoft	2990F	3546F
BASOR base de données de Talor	2970F	3523F
LASER PLUS le meilleur programme de Desktop Publishing	4850F	5752F
JENNIFER génère des applications complètes sous D Base III	4950F	5870F
DB REPORT WRITER générateur de rapports pour fichiers D Base III	1450F	1719F
CLICK ART PERSONAL PUBLISHER transforme votre PC en atelier de photocompo	1900F	2250F
SUPER PROJECT superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3	4500F	5337F
TEXTOR le célèbre traitement de texte français	3950F	4684F
OPEN ACCESS II Logiciel intégré professionnel	7900F	9368F
OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION	9400F	11148F
SUPERCALC 3 version II nouvelle version du tableur intégré	3950F	4684F
SUPER PROJECT PLUS gestion de projets compatible avec Supercalc 3	6900F	8183F
WORD PERFECT version 4.1 traitement de texte haut de gamme	5600F	6641F
EPISTOLE PC traitement de texte complet entièrement français	4400F	5218F
EDILIST gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000	695F	824F
WORDSTAR 2000 célèbre traitement de texte de Micropro	5850F	6838F
VERSION BASE PC logiciel français de gestion de bases de données	4950F	5870F
Q ET A logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificelle	2585F	3065F
INTELLIGENT BACKUP logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette	1500F	1779F
THE INSTRUCTOR II apprenez à utiliser votre clavier	490F	581F
PROFESSEUR DOS les commandes du DOS démystifiées	590F	699F
TUTORIAL SET professeur DOS et The Instructor II regroupés	950F	1126F
TYPING INSTRUCTOR cours d'apprentissage à la dactylographie	490F	581F
JAVELIN tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA	6950F	8242F
PARADOX base de données utilisant l'intelligence artificielle	7147F	8476F
NORTON UTILITIES V:3.1 la trousse de secours de votre PC	1206F	1430F
R: BASE 5000 base de données très puissante	2990F	3546F
CROSSTALK le standard des logiciels de communication	2281F	2705F
SIDEWAYS pour imprimer les tableaux à l'italienne	678F	804F
PFS FILE + REPORT le plus simple des gestionnaires de fichiers	2051F	2432F

LES LOGICIELS DE JEUX POUR PC

	PRIX TTC
CYRUS II CHESS 12 niveaux de jeux - échecs en 3-D	199F
SUMMER GAMES II participez aux Jeux Olympiques	199F
WINTERGAMES le grand classiqe des jeux de simulation	199F
ALEX HIGGINS SNOOKER le billard américain	199F
MEAN 18 GOLF jouez au golf en 3-D	199F
PITSTOP II course de voitures	199F
ONE ON ONE jeu d'arcade	349F
PINBALL CONSTRUCTION SET jeu de flipper	349F

	PRIX TTC
SEVEN CITIES OF GOLD jeu d'aventures	499F
ARCHON jeu de réflexion	359F
JEU DE MOTS compilation d'un jeu de **pendu** + Anagramme + Le Mot le plus long	195F
MANAGER jeu de simulation économique	395F
HACKER II jeu d'aventures	250F
JET simulateur de pilotage	580F
ROGUE jeu d'aventures	264F
TEMPLE OF ASHAI jeu d'aventures	363F
TRANSYLVANIA jeu d'aventures	245F

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1
C'estle livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.
Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N°8
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application N° 9
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application N° 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

LIBRAIRIRE AMSTRAD

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 — Micro Application Nº 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD — PSI
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 — PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD
PSI - 1er volume
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD
PSI
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD — PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE — PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD — PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128
1er volume - Système de base — PSI
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664 — PSI
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION — SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes
Code 8830 **58 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES — SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES — SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **82 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE BIORYTHMES — SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 **108 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME — SYBEX
L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2 — SYBEX
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M — SYBEX
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application Nº 15
Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX — SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128 — Micro Application Nº 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui venlent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128 — Micro Application Nº 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC — Micro Application Nº 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 **179 F**

LE GRAND LIVRE DU BASIC
Micro-Application
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.
Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW
Micro Application
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.
Code 8868 **129 F**

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS — SYBEX
Représenter des polyédres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 **148 F**

LOCOSCRIPT — SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **108 F**

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

ROUTINES EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

ASTROCALC — SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

GAGNEZ AUX COURSES — SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS — SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE — SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **172 F**

D BASE II INTRODUCTION — SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

D BASE II APPLICATIONS — SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **168 F**

WORDSTAR APPLICATIONS — SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **168 F**

CPM PLUS 6128/8256 — PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES
PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD — PSI
Apprenez à maitriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR — PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maitriser grçe à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

TURBO PASCAL — PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE — PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

AMSTRAD A L'ECOLE — PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE — PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

BASIC AMSTRAD — Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC — PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

CLEFS POUR D BASE II ET III — PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque — PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD — PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maitriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

JEUX ET AVENTURE AMSTRAD
SYBEX — Code 8883 **128 F**

MINITEL ET MICRO ORDINATEUR
SYBEX — Code 8876 **110 F**

GUIDE DU LOGO
SYBEX — Code 8873 **128 F**

AMSTRAD : TURBO PASCAL
SYBEX — Code 8872 **148 F**

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL
SYBEX — Code **198 F**

BIBLE DU GRAPHISME
MICRO-APPLICATION — Code 8775 **199 F**

LE LIVRE DU LOGO
MICRO APPLICATION 18 — Code 8764 **149 F**

PCW 8256 / 8512

GESTION SUR AMSTRAD PCW
PSI — Code 8750 **175 F**

CLEFS POUR AMSTRAD PCW
PSI — Code 8767 **215 F**

LE GRAND LIVRE DU PCW
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

PC 1512

GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512
SYBEX — Code 8875 **128 F**

GUIDE BASIC 2 PC 1512
SYBEX — Code 8874 **128 F**

DOS PLUS PC 1512
SYBEX — Code 8788 **128 F**

MS DOS, GUIDE DU PROGRAMMEUR
SYBEX — Code 8787 **248 F**

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX — Code 8086/8088 **268 F**

LIVRE DU BASIC 2, PC 1512
MICRO APPLICATION — Code 8766 **179 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512
MICRO APPLICATION — Code 8778 **179 F**

TRUCS et ASTUCES POUR TURBO PASCAL
MICRO APPLICATION — Code 8762 **149 F**

DU BASIC AU TURBO PASCAL POUR PC
MICRO APPLICATION — Code **199**

ECRANS ET FICHIERS EN LANGAGE C POUR PC
MICRO APPLICATION — Code 8777 **199 F**

GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE POUR PC 1512
MICRO APPLICATION — Code 8763 **249 F**

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI — Code 8780 **145 F**

GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI — Code 8784 **185 F**

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI — Code 8786 **195 F**

D BASE ET SES FICHIERS D BASE III et III Plus
PCV Diffusion - PSI — Code 7516 **185 F**

MS DOS PAS A PAS
PCV Diffusion - PSI — Code 8880 **135 F**

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES
PCV Diffusion - PSI — Code 8879 **195 F**

LIVRE 1 - BASIC 2
AMSTRAD

EDITIONS PSI

- Dictionnaire du Basic IBM ..... 195 F
- Techniques de Basic sur IBM/PC ..... 180 F
- Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC" ..... 215 F
- Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles ..... 170 F
- Au cœur de l'IBM/PC ..... 120 F
- Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC" ..... 215 F
- Assembleur 8088 de l'IBM/PC ..... 250 F
- Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC ..... 175 F
- Multiplan version 2 par l'exemple pour PC ..... 150 F
- 50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC ..... 130 F
- Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC ..... 120 F
- Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC ..... 110 F
- Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette) ..... 385 F
- Turbo Pascal sur IBM/PC ..... 165 F
- Le relationnel sur IBM/PC ..... 150 F
- Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles ..... 200 F
- PC, Modems et Serveurs ..... 210 F
- Télécommunications sur IBM/PC ..... 140 F
- Basic et ses fichiers Tome 1 ..... 110 F
- Basic et ses fichiers Tome 2 ..... 105 F
- Clefs pour D Base et III ..... 285 F
- Clefs pour Lotus I, II, III ..... 130 F
- Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3 . 190 F
- Clefs pour Multiplan, version 2.0 ..... 105 F
- Clefs pour Open Access ..... 280 F
- Clefs pour Textor ..... 185 F
- Clefs pour Word II sur PC ..... 200 F
- D-Base III en 12 commandes ..... 95 F
- Ecrire en D-Base II et III ..... 195 F
- Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal ..... 200 F
- Le langage de recherche de D-Base III ..... 95 F
- Le livre de Framework ..... 150 F
- Le livre de Lotus I, II, III, version II ..... 195 F
- Le livre de MS/PC-Dos ..... 130 F
- MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3 .. 135 F
- Plus loin avec D-Base III ..... 95 F
- Clefs pour PC et compatibles ..... 195 F
- Programmer en D-Base III et III+ ..... 185 F
- Super Jeux PC et compatibles ..... 120 F

EDITIONS SYBEX

- Programmation en assembleur du 8086/8088 ..... 198 F
- Programmation du 8086/8088 ..... 198 F
- Guide de MS-DOS ..... 198 F
- Introduction à Lotus I, II, III ..... 148 F
- Lotus I, II, III, Programmation des macro-commandes ..... 198 F
- Lotus I, II ,III pour l'entreprise ..... 178 F
- Multiplan pour l'entreprise ..... 148 F
- Visicalc pour l'entreprise ..... 148 F
- Visicalc Applications ..... 148 F
- Introduction à D-Base II ..... 178 F
- Introduction à D-Base III ..... 198 F
- Applications D-Base II ..... 148 F
- Graphiques sur IBM/PC ..... 148 F
- IBM/PC - Guide de l'utilisateur ..... 78 F
- IBM/PC - 66 programmes Basic ..... 78 F

REVUES

AMSTRAD MAGAZINE
REVUE — Code 8842 **19 F**

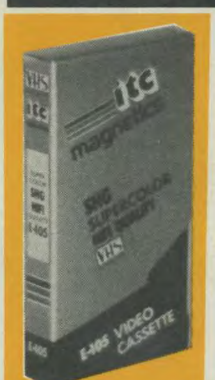
AMSTRAD USER
REVUE — Code 8860 **10 F**

ECHO PCW
REVUE — **30 F**



10, bd de Strasbourg
75010 Paris
☎ 42.06.50.50

devient le DISTRIBUTEUR EXCLUSIF en France des CASSETTES VIDEO ITC



Cet évènement important permet désormais aux consommateurs français d'acquérir la qualité allemande A PRIX D'USINE. GENERAL est en effet directement livré de l'usine ITC chaque semaine.

Profitez de l'expérience longue de plusieurs années d'un des premiers fabricants indépendants de cassettes à bande magnétique d'Allemagne : ITC MAGNETICS.

Ces cassettes audio/video ouvrent de nouvelles perspectives en matière d'image et de son.

Leurs couleurs, d'une grande brillance, la netteté de leurs images et la qualité du son, dépassent toutes les exigences.

L'excellent know-how et une technique très moderne de fabrication utilisant seulement les meilleures matières premières, rendent possible un tel degré de perfection :

- défilement de la bande sans à-coups, grâce à des paliers de bobines jouant facilement
- grande résitance à la rupture grâce à la solidité du support
- longue durée de vie grâce à un revêtement spécial de la bande.

E 30	SHG SUPERCOLOR	les 10	249F
E 60	SHG SUPERCOLOR	les 10	259F
E 90	SHG SUPERCOLOR	les 10	279F
E 100	SHG SUPERCOLOR	les 10	289F
E 105	SHG SUPERCOLOR	les 10	299F
E 120	SHG SUPERCOLOR	les 10	349F
E 135	SHG SUPERCOLOR	les 10	369F
E 150	SHG SUPERCOLOR	les 10	379F
E 180	SHG SUPERCOLOR	les 10	399F
E 195	SHG SUPERCOLOR	les 10	499F
E 200	SHG SUPERCOLOR	les 10	549F
E 240	SHG SUPERCOLOR	les 10	599F
VCC 240	SHG SUPERCOLOR	les 10	799F
VCC 360	SHG SUPERCOLOR	les 10	999F
VCC 480	SHG SUPERCOLOR	les 10	1190F

E95 SHG
les 10
285F

BOITIERS THERMOFORMES

plastique noir avec cristal transparent (format jaquette Télé K7)

les 10 : **30F***

Ces prix sont toutes taxes incluses, y compris les droits d'auteurs.

* pas d'expédition par poste pour les boitiers



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD CD-1000 et CD-2000



HISTORIQUE

La différence entre la CD 1000 et la CD 2000 est la fourniture d'un meuble et des enceintes 15 cm plus grandes dans le sens de la hauteur pour la CD 2000 que pour la CD 1000.
Amstrad est en train de devenir le leader mondial de la micro informatique grace à des produits au rapport qualité prix sans concurrence. En matière de HI-FI, la position est la même et la CD 1000 ou CD 2000 représentent un pas en avant dans la démocratisation de la chaine avec laser disc.

PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES

La CD 1000 ou CD 2000 hormis le meuble et la dimension des enceintes sont rigoureusement identiques pour l'aspect. Présentation noire satinée. Touches alu claires, capot platine fumé.
De haut en bas du rack, nous trouvons les éléments suivants :

1. Plateau
2. Bouton 33/45 tours
3. Marche/Arrêt de la platine
4. Recherche des stations
5. Bouton FM
6. Bouton PO (MW)
7. Bouton GO (LW)
8. Voyant lumineux d'alimentation
9. Bouton marche/arrêt
10. Egaliseur graphique
11. Balance
12. Voyants lumineux indicateurs de puissance
13. Sélection tuner
14. Sélection cassette
15. Sélection platine T.D.
16. Sélection CD
17. Contrôle du volume
18. Arrêt/éjection
19. Rembobinage
20. Avance rapide
21. Reproduction
22. Enregistrement
23. Pause
24. Arrêt/éjection
25. Rembobinage
26. Avance rapide
27. Reproduction
28. Compteur
29. Remise à zéro du compteur
30. Touche Mono/Stéréo
31. Sélection de la cassette norm./CrO2/métal
32. Pause
33. Prise micro droit
34. Prise casque
35. Prise micro gauche
36. Tiroir CD
37. Afficheur CD
38. Ouvrir/arrêt/fermer
39. Ecoute
40. Pause
41. Recherche avant
42. Recherche arrière

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE COMPACT DISC

Mise sous tension
A l'allumage du bouton d'alimentation (9), 2 tirets apparaîtront sur l'afficheur CD LED (voir fig. 8.). Si le tiroir est ouvert, il sera refermé automatiquement. S'il y a un disque dans l'appareil, la lecture du nombre de plages commencera (pendant la lecture, les tirets clignoteront : fig. 9) et sera affiché (fig. 10). Le message d'erreur "Er" sera affiché (fig 11), pour indiquer qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir.

Lecture d'un disque
Appuyez sur le bouton de fonction CD (16), pressez la touche Close/Stop/Open (38) pour ouvrir le tiroir porte-disque. Posez le disque délicatement, AVEC LE CÔTÉ ETIQUETTE DESSUS, sur le plateau (voir fig. 12), pressez à nouveau la touche Close/Stop/Open pour refermer le tiroir. Le nombre total de plages est affiché sur l'afficheur CD. Appuyez sur Play (39), le premier morceau du disque sera lu, et le numéro 1, sera affiché pour le confirmer. Le numéro de chaque plage sera affiché au fur et à mesure de la lecture du disque.
Si l'appareil est déjà sur Play, appuyez à nouveau sur la touche Play (39) et le morceau sera relu.

Saut des plages
Si vous maintenez appuyée la touche de lecture Play (39) pendant plus de 2 secondes, l'indicateur CD augmentera d'un chiffre automatiquement, une fois arrivé à la plage choisie, relachez la touche Play et ce morceau sera lu. Si l'affichage atteint le dernier numéro de ce disque, il retournera à "1" et continuera.

Mise en attente
Si la touche Pause (40) est pressée pendant l'écoute, la lecture sera interrompue jusqu'à ce que la touche Pause soit à nouveau pressée. Le mode Pause sera indiqué sur l'afficheur CD par un clignotement.

Fermeture/Arrêt/Ouverture (Close/Stop/Open)
Pour arrêter la lecture pendant l'écoute, appuyez sur la touche Close/Stop/Open (38), appuyez une deuxième fois pour ouvrir le tiroir porte-disque, et retirez le disc. Pour refermer le tiroir, appuyez à nouveau sur la touche Close/Stop/Open. NE JAMAIS ESSAYER D'OUVRIR OU DE FERMER LE TIROIR A LA MAIN OU DE L'OBSTRUER DURANT SA MARCHE.

Recherche d'avance ou de retour
Si les touches d'avance et de retour (41, 42) sont relâchées pendant l'écoute, la recherche commencera rapidement, et le disque continuera à être entendu. (Pendant la pause, la recherche se fera sans son). Si les touches sont pressées plus de 3 secondes, la recherche sera plus rapide, 3 secondes plus tard, la vitesse de la recherche sera augmentée à son maximum et vous n'entendrez plus le disque.
Pendant la recherche, le numéro des plages sera affiché sur l'afficheur CD.
Notez que la recherche d'avance ne dépassera pas le dernier numéro de la plage du disque, de même que pour la recherche de retour qui s'arrêtera à la plage "1". Si vous forcez ceci, le message d'erreur sera affiché (fig. 11).

Affichage d'erreur
Le message d'erreur sera affiché chaque fois que l'appareil recevra une commande interdite.
Par exemple, si la touche Play est pressée et qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir, ou si le disque a été posée sur la mauvaise face.

Fonctionnement de la cassette
Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette préenregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (14). Puis appuyez sur le bouton "éject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur et appuyez sur Play.
Appuyez sur le bouton du sélecteur de cassette (14). Appuyez sur les deux boutons Eject et insérez une cassette dans chaque lecteur (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des lecteurs, ensuite appuyez sur Play de la cassette 1 et Play de la cassette 2.
La cassette du lecteur 1 est reproduite jusqu'à la fin, quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

Enregistrement
A partir de la radio, d'une platine tourne disque ou d'un disque compact.
Lorsque vous écoutez la radio (PO-GO ou FM) ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 1.
Insérez votre cassette dans le lecteur 1 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton Pause, puis appuyez sur les boutons Record et Play en même temps pour bien les enclancher.
Quand l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche Stop. Si la cassette se termine avant que vous pressiez Stop, le mécanisme s'arrêtera automatiquement.
Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur Play et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement.
Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche Stop/éject et la porte cassette s'ouvrira.

Copie de cassette à cassette
Vous pouvez faire un duplicata de bande de la cassette 2 sur la cassette 1. Appuyez sur le bouton de sélection de cassete (14).
Insérez la cassette sur laquelle vous voulez enregistrer dans le lecteur 1. Appuyez sur le bouton enregistrement (Record) et écoute (Play) en même temps pour bien les enclancher. Introduisez la cassette que vous voulez copier dans le lecteur 2 et à l'aide des boutons du lecteur 2, déroulez la bande jusqu'à l'endroit où vous désirez commencer votre copie.
Appuyez sur les touches Pause et Play du lecteur 2. Appuyez sur les deux touches Pause en même temps pour commencer la copie.
Lorsque votre copie est terminée, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

C) NOTRE OPINION SUR LA CHAINE AMSTRAD

Indépendamment, les CD1000 et CD 2000 représentent une fantastique nécessité bien dans l'esprit Amstrad. Toutes nos espérances de vente sont dépassées avec ce produit qui n'a à notre connaissance pas d'équivalence sur le marché sur le plan prix performance.

L'AMSTRAD CD 1000 complète avec ses enceintes
3990F
A crédit CETELEM
490F au comptant + 12 mensualités de **330,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 470,80F

L'AMSTRAD CD 2000 complète avec ses enceintes
4490F
A crédit CETELEM
490F au comptant + 18 mensualités de **266,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 804,20F

D) CARACTERISTIQUE TECHNIQUES.

SECTION AMPLIFICATEUR
Puissance 10 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 40 Watts. Courbe de réponse 20Kz - 20kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique 100Hz +/−10dB, 400Hz +/−10dB, 1KHz +/−10dB, 3KHz +/−10dB, 10KHz +/−10dB

SECTION TUNER
FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1650KHz. GO 150 – 270KHz. Sensibilité FM 75 ohms BALANCE NON REGLEE

SECTION CASSETTE
Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 4 pistes, 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 %. Distorsion 1 %. Fréquence bande normale 80Hz – 10KHz. Courbe de réponse bande Chrome 80Hz – 12KHz, bande Métal 80Hz – 12KHz. Sensibilité Micro 0.5mV – 600 ohms.

SECTION COMPACT DISC
Système de lecture : rayon laser optique. Pleurage et scintillement : non mesurable (précision quartz). Rapport signal/bruit : supérieur à 90 dB. Diaphonie : supérieure à 90 dB.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE
Platine contrôle manuel. Cellule magnétique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.

DIMENSIONS ET POIDS (CD1000)
Appareil principal 36 cm(L) X 39 cm(H) X 33 cm(P). Poids 10.2Kgs. Enceintes 25 cm(L) X 35 cm(H) X 21 cm(P). Poids 4Kgs. Alimentation 220-240V AC,

CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD SM-45 et TS-46



A) HISTORIQUE

La SM45 et sa sœur la TS46 ne diffère que par l'ensemble et la taille des enceintes qui sont 15 cm plus hautes pour la TS46. Ce sont les tous derniers modèles de la prestigieuse marque Amstrad. Pour ceux qui ne le sauraient pas, près de 15 à 20 % des chaînes en rack vendus en france le sont par Amstrad. Les raisons de ce succès ? L'incroyable rapport prix performance permis grace à une intégration dans la construction particulièrement poussée et de très grandes séries de fabrication.

B) DESCRIPTION DE LA CHAINE

1. indicateur FM stéréo
2. recherche des stations
3. indicateur de niveau de sortie
4. indicateur de mise sous tension
5. volume
6. balance
7. aigus
8. prise micro droite
9. prise micro gauche
10. prise casque
11. cassette 1
12. touche pause (1)
13. Arrêt / éjection (1)
14. avance rapide (1)
15. rembobinage (1)
16. reproduction (1)
17. touche pause (2)
18. Arrêt / éjection (2)
19. avance rapide (2)
20. rembobinage (2)
21. reproduction (2)
22. enregistrement (2)
23. marche / arrêt
24. cassette 2
25. correcteur physiologique
26. touche tuner
27. touche platine cassette
28. touche platine tourne-disque
29. basses
30. touche FM
31. touche Mono/stéréo
32. touche PO
33. touche GO
34. prise antenne FM
35. prise haut-parleur droit
36. prise haut-parleur gauche
37. cordon d'alimentation secteur
38. élèvateur du bras de lecteur
39. patte de fixation
40. patte de positionnement manuel
41. sélecteur de vitesse (33/45 Tours)

FONCTIONNEMENT DE L'AMPLI

Utilisez les boutons de basses et d'aigus pour régler la tonalité à votre goût et en fonction de l'accoustique de votre pièce. Vous pouvez également régler la balance entre les enceintes à l'aide du bouton Nº 6, suivant l'endroit où vous avez placé vos enceintes. En faisant tourner le bouton vers la gauche, vous déplacez le son vers la gauche, et en faisant tourner le bouton vers la droite, vous déplacez le son du côté droit. Vous pouvez écouter votre chaîne à l'aide d'un casque en insérant le casque dans la prise casque (10).
Des voyants lumineux de droite et de gauche situés sur l'ampli vous indiquent la puissance de sortie de l'ampli.

FONCTIONNEMENT DU TUNER

PO/GO, pour utiliser ces gammes d'ondes, appuyez sur l'une ou l'autre de ces touches et à l'aide du bouton de recherches des stations, placez-vous sur la station de votre choix. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire étant donné que l'appareil à une antenne ferrite incorporée.
FM, pour la FM, branchez une antenne co-axiale se trouvant à l'arrière de votre ensemble. Le fil d'antenne doit être équipé d'une prise co-axiale de 75 ohms. Appuyez sur la touche FM, et placez-vous sur une station FM avec le bouton de recherche des stations. Vous éliminez les interférences en pressant sur la touche "Mute". L'indicateur FM stéréo s'éclaire lorsque vous êtes en FM. Dans les endroits où le signal est faible, soit parce que l'antenne n'est pas bonne soit parce-que vous êtes trop loin de l'emetteur, il peut se produire des bruits de fond importants en FM. Les bruits peuvent être réduits en mettant la touche "Mono/stéréo" sur mono. Dans cette position vous écoutez votre émission en mono bien sûr. Notez qu'en PO/GO, l'indicateur stéréo FM, l'AFC et le silencieux ne fonctionnent pas.

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE DISQUE

La platine disque est protégée par un couvercle anti-poussière. Pour écouter des disques, le bouton (20) de sélection de la fonction Phono doit être enfoncé.
La platine disque fonctionne avec des 33 Tours ou des 45 Tours.,

OPERATION

1. Placez le disque sur la platine et sélectionnez la vitesse avec le sélecteur de vitesse (33/45 Tours).
2. Soulevez le bras de lecture.
3. Utilisez la patte de positionnement manuel pour placer le bras sur le disque a l'emplacement désiré. La platine doit maintenant avoir commencé à tourner.
4. Pour placer avec précaution le saphir sur le disque, utilisez avec douceur l'élévateur du bras de lecteur.
5. La platine s'arrête lorsque le disque est fini.
6. Le bras doit être délicatement remis en place avant de refaire tourner la platine.
7. L'adaptateur pour 45 Tours au centre de la platine peut être élevé en le tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et peut être abaissé en le tournant dans l'autre sens.

Si vous utilisez la platine disque avec une puissance élevée (spécialement si les basses sont fortes), assurez-vous que les haut-parleurs ne sont pas à proximité du meuble HiFi pour éviter le retour.

FONCTIONNEMENT DE LA CASSETTE

Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette pré-enregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (27), puis appuyez sur le bouton "Eject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur, ensuite appuyez sur "Play".
Lecture en continu
Appuyez sur le sélecteur de cassette (27). Appuyez sur les deux boutons "Eject" et insérez une cassette dans chaque lecteur et appuyez sur "Pause" de la cassette 1 et "Pause" de la cassette 2 (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des deux lecteurs, ensuite appuyez sur "Play" de la cassette 1 et "Play" de la cassette 2. Relachez le bouton "Pause" de la cassette 1. La cassette 1 est reproduite jusqu'à la fin. Quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.
Enregistrement
Lorsque vous écoutez la radio (FM, PO, GO), ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 2.
Insérez votre cassette dans le lecteur 2 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton "Pause", puis appuyez sur les boutons "Record" et "Play" en même temps pour bien les enclencher ; vous devriez pouvoir entendre ce que vous êtes en train d'enregistrer. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur "Pause" et la cassette commencera à tourner. Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur "Pause". Pour reprendre, ré-appuyez sur "Pause". Lorsque l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche "Stop". Si la cassette se termine avant que vous pressiez "Stop", le mécanisme s'arrêtera automatiquement. Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur "Play" et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement. Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche "Stop-eject" et la porte cassette s'ouvrira.

L'AMSTRAD SM-45 complète avec ses enceintes
1490F
A crédit Cetelem : **0% comptant** + 6 mensualités de **268,60F.** TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

L'AMSTRAD TS-46 complète avec ses enceintes
1690F
A crédit Cetelem : **190F comptant** + 6 mensualités de **268,60F.** TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

C) NOTRE OPINION

La SM45 sans meuble et la TS46 avec son meuble n'ont pas seulement un rapport prix performance stupéfiant. Leur qualité musicale est remarquable et satisfaira les amateurs qui ne souhaitent pas consacrer trop à leur budget. L'esthétique est superbe et digne de certaines chaînes valant quatre fois plus cher.

D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

SECTION AMPLIFICATEUR : Puissance 5 watts RMS par canal, puissance totale musicale 20 watts. Courbes de réponse 20 Hz – 20 kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique basse +/– 10 dB, milieu +/– 10dB, aigu +/– 10dB

SECTION TUNER : FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1680kHz. GO 155 – 280kHz. Sensibilité FM 3µV. Entrée antenne FM 75ohms

SECTION CASSETTE : Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 % WRMS. Distorsion 1 %. Courbe de réponse bande normale 80Hz – 12kHz. Sensibilité micro 0.6mV – 600ohms.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE : Platine contrôle manuel avec auto-stop. Cellule céramique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.

DIMENSION ET POIDS : Appareil principal 36 cm(L) X 32 cm(H) X 33 cm (P). Poids 7.25Kgs
Enceintes 18 cm(L) X 26 cm(H) X 14 cm(P). Poids 3.6Kgs X 2
Alimentation 220/240 V AC, 50 Hz

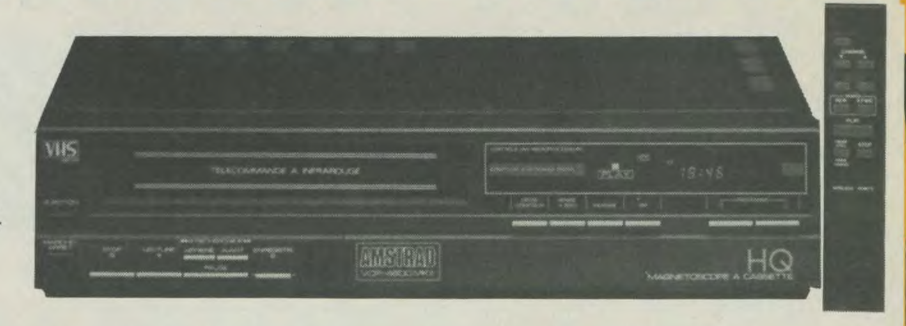


10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

SCOPES + TV

MAGNETOSCOPE VHS "HQ" AMSTRAD VCR 4600 MK II

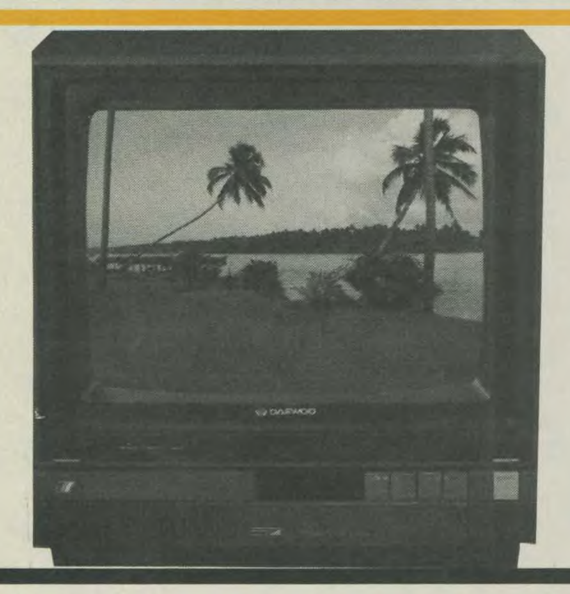
Le VCR est le premier de la gamme Amstrad.
Magnétoscope Secam type "HQ" - Système VHS
Entièrement compatible Canal Plus
Commandes et chargement frontaux
Télécommande multi-fonction à infrarouges
Mémorisation de 5 programmes sur une période de 14 jours et/ou répétitif du lundi au vendredi
Affichage de l'heure, de la programmation et du compteur en façade
Recherche rapide avant et arrière avec visualisation
Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique
Fonction TRP (enregistrement automatique par séquences de 30', 60',90',120', 150',180')
2 prises Péritel
Livré avec télécommande
Alimentation : 220 V
Dimensions (LxHxP) : 42x10x31 cm
Disponibilité : Juin 87.



3990F

A CREDIT CETELEM
180F au comptant
+24 mensualités de **199F**
(TEG 18,24%) - Coût total du crédit avec assurance : 976F

CADEAU à tout acheteur : 1 grand film au choix dans notre vidéothèque +3 cassettes E 120 vierges + 1 housse de protection



TELEVISEUR COULEUR PORTABLE DAEWOO 412 VR/ME

DESCRIPTION :
Téléviseur couleur PAL/SECAM portable
Ecran de 36 cm
Recherche automatique avec rattrappage de fréquence
16 programmes mémorisés
Prise péritélévision
Télécommande infrarouge (modèle VR)
12 touches commutation (modèle ME)

SPECIFICATIONS :
Canaux UHF : 21 à 69
VHF I : A.B.C.C1 - VHF III : 1 à 6
625 lignes - SECAM L, PAL BG
Alimentation : 220 V / 50 Hz
Dimensions (LxHxP) : 368x380x383 mm
Poids : 11,7 kg

2990F

A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 %
Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

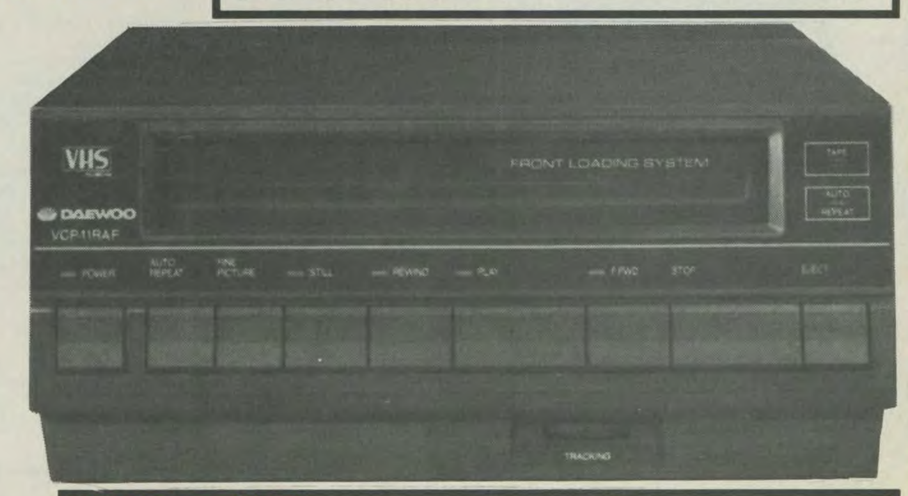
DAEWOO VCP 11 RAF

LECTEUR VIDEO VHS

DESCRIPTION :
Lecteur vidéo VHS léger et compact PAL/SECAM
Chargement frontal
Système de contrôle par microproceseur
Ajustage fin de la reproduction
Arrêt sur image
Rembobinage automatique avec répétition éventuelle
Relais automatique de commutation TV/Vidéo
Sortie : RF (UHF) - Vidéo - Audio

SPECIFICATIONS :
Signal vidéo : SECAM/PAL 625 lignes, 50 Hz
Vitesse : 23,39 mm/sec.
Sortie vidéo : CC / 75 ohms
Résolution : 240 lignes horizontales
S/B Vidéo : 43 dB
Sortie Audio : −8 dBm
Fréquence Audio : 100/8 kHz
S/B Audio : 40 dB

GENERALITES :
Alimentation : 220 V / 50 Hz
Consommation : 28 W
Dimensions (LxHxP) : 270x125x315 mm
Poids : 5,5 kg
Option : malette de transport.



CADEAU à tout ACHETEUR : 1 GRAND FILM à choisir dans notre vidéothèque

2990F

A CREDIT CETELEM : **190F** au comptant,
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - coût total du crédit avec assurance : 366,80F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

COMPACTS DISC LASER

SONY CDP 303ES
Lecteur CD programmable et télécommandable, de très haut de gamme. **"Le MUST"**



6995F

SONY CDP 203
Lecteur CD programmable et télécommandable, haut de gamme



4895F

SONY CDP 55
Lecteur CD programmable et télécommandable



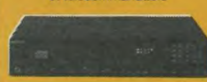
4335F

SONY CDP 40
Lecteur CD programmable



2795F

SONY CDP 65
Lecteur CD programmable et télécommandable



3995F

SONY CDP 35
Lecteur CD programmable



2595F

SONY CDP 7F
Mini lecteur CD programmable et télécommandable



3295F

SONY D 700
Mini lecteur CD programmable

3195F

SONY DISCMAN
Mini lecteur CD portable



3495F

DENON DCD 1500
Lecteur CD programmable et télécommandable



7900F

DENON DCD 1300
Lecteur CD programmable et télécommandable



5500F

DENON DCD 700
Lecteur CD programmable et télécommandable



4500F

DENON DCD 500
Lecteur CD programmable

3900F

PIONEER PDM 6K
Lecteur CD programmable avec télécommande et chargeur 6 disques

4995F

Pioneer PD 6030
Lecteur CD programmable et télécommandable



3495F

Pioneer PD 5030
Lecteur CD programmable



3195F

Pioneer PDX909M
Lecteur CD programmable et télécommandable, chargeur 6 CD



4916F

Pioneer PDX 707
Lecteur CD programmable et télécommandable



3617F

Pioneer PDX 303
Lecteur CD programmable



3189F

Pioneer PD 8030
Lecteur CD programmable et télécommandable



5705F

Pioneer PD 7030
Lecteur CD programmable et télécommandable



4495F

Technics SLPJ 1
Lecteur disque audionumérique format 33 tours



3295F

Technics SLPJ 20
Lecteur CD programmable



2495F

Technics SLP 110
Lecteur CD programmable



2795F

DEPARTEMENTS LOCATION / CB

LOCATION COURTE DURÉE DE MATÉRIEL VIDEO - HI FI - INFORMATIQUE

(Pour des durées plus longues, nous consulter)
Un chèque de caution NON ENCAISSÉ et une quittance sont demandés pour toute location
(Téléphoner à Dominique si vous souhaitez une réservation)

	LA JOURNEE	LE WEEK-END (vend.16h/lun.12h)
MICRO		
Micro AMSTRAD CPC 464 Mono F	250 F	
Micro AMSTRAD CPC 464 couleur	200 F	300 F
Micro AMSTRAD PCW 8256	300 F	500 F
Micro AMSTRAD PCW 8512	500 F	800 F
Micro AMSTRAD PC 1512 DD Couleur (selon disponib.)	500 F	800 F
Imprimante EPSON L X 80	150 F	250 F
Imprimante AMSTRAD DMP 2000	120 F	200 F
Imprimante AMSTRAD DMP 3000	140 F	240 F
VIDEO		
Magnétoscope VHS salon	200 F	300 F
Magnétoscope VHS portable	300 F	500 F
Caméra VHS couleur	200 F	300 F
TV couleur 36 cm SECAM	100 F	180 F
TV couleur 54 cm SECAM	150 F	250 F
TV couleur 36 cm PAL SECAM	150 F	250 F
TV couleur 54 cm PAL SECAM	200 F	300 F
HI FI		
Ampli 2 X 50 W.	100 F	180 F
Platine-Disque	100 F	180 F
Tuner	100 F	180 F
Platine K7	150 F	250 F
Règie Disco 2 TD + Ampli + Mixage 2 X 150 W.	800 F	1300 F
Table de mixage 6 voies	150 F	250 F
Enceintes Hifi 50 W. la paire	100 F	180 F
Enceintes Sono 150 W. la paire	300 F	500 F

DÉPARTEMENT CB

Marcel, notre spécialiste CB est à votre disposition. Il assure lui même le service après vente. Nous avons sélectionné pour vous des produits de qualité à des prix GENERAL.

POSTES EMETTEURS RECEPTEURS

Tagra Orly AM-FM	650 F
Tagra Océanic AM-FM	950 F
Midland 4001 AM-FM	990 F
Président Taylor AM-FM	690 F
Président François AM-FM	790 F
Président PC 43 AM + VHF	1490 F
Président Valeryan FM	890 F
Président JFK AM-FM	1490 F
Président Jack AM-FM-BLU	1490 F
Superstar 360 AM-FM-BLU	1995 F
Président Grant AM-FM-BLU	1890 F
Président Jackson AM-FM-BLU	2390 F
Rama 40 Multimode II AM-FM-BLU	1590 F
Portable Président AM-FM	990 F
Portable Président PC 9 AM + BP10	1290 F
Belcom LS 102 X VFOAM-FM-BLU	4990 F
Tristar 848 AM-FM-BLU	2490 F



2 SUPER MACHINES CHEZ TAGRA :

TAGRA POCKET 40 canaux **1590F**
Le nouveau portable 27 MHZ - AM-FM
Homologué PTT NR 86004 CB

ULTRA PERFORMANT grâce à une technique d'avant-garde et une conception utilisée en radio amateur.

Affichage par LED
Sélection des canaux par touches
Boîtier accus détachable
Antenne télescopique
Prises HP, micro et aliment. extérieures

Le kit TAGRA Orly "Prêt à moduler"



Dans un même emballage, vous trouverez tout le nécessaire pour vous mettre en fréquence.
a) un TAGRA ORLY, qui est sans doute le plus vendu des postes CB en France (40 canaux -AM-FM)
b) une antenne TAGRA DV 27 X N
c) un tos mètre pour règler l'intensité de votre antenne
d) une embase gouttière et tous les cordons coaxiaux. Les prises PL sont toutes soudées et il n'y a plus qu'à brancher.

999F

ACCESSOIRES POUR LA C B

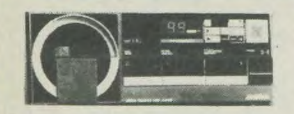
ANTENNES DE BASE	
MK1 1/2 onde raccourcie	268 F
MK2 5/8 raccourcie	268 F
Mini GP 1/4 onde	150 F
Tagra GP27BR courte	120 F
Tagra GP27 1/2	225 F
Tagra GP27 5/8	298 F
Tagra F2 1/2 4 Rad.	488 F
Tagra F3 5/8 3 Rad.	590 F
Tagra F4 5/8 4 Rad.	647 F
ANTENNES DIRECTIVES	
AH O3 Beam 3 éléments	488 F
AH 04 Beam 4 éléments	587 F
AH 05 Beam 5 éléments	648 F
BT 122 Cubicale Quad	1195 F
RT 50 Moteur 50 kg	527 F
ANTENNES MOBILES 27 Mhz	
Tagra Spectrum II R	148 F
Tagra B27 1/4	195 F
Tagra HN 65 Minilog	95 F
Tagra HN 90 log	90 F
Tagra HN 150 log	115 F
Tagra DV 27 HN 5/8	98 F
Tagra DV 27 XN 1/4	110 F
Tagra DV 27 RVH	135 F
Tagra DV 27 DCH Camion	198 F
Tagra K 120	217 F
Tagra RML 120	120 F
Tagra RML 145	130 F
Tagra RML 180	177 F
Tagra ML 145	275 F
Tagra 1/4 onde inox	248 F
Gamma 120 R	157 F
Magnum K 220	248 F
ML 145	237 F
Tagra RMLA	158 F
MS 145 brin acier	188 F
APPAREILS DE MESURES	
Mini tos	89 F
TOS 102	115 F
TOS 201	218 F
TOS 202	295 F
TOS 178	345 F
TOS 500	347 F
TOS 700 (Pro) 2/500 Mhz	1150 F
TM 100	295 F
TM 1000	490 F
C45 fréquencemètre	540 F
C50 fréquencemètre	775 F
LT 101 Multimètre	99 F
ADAPTATEURS D'IMPEDANCE	
M 27 Matcher 500 W	160 F
MM 27 Matcher 100 W	85 F
BRL 15 B 100 W	85 F
DX 27 compl. radio/CB	95 F
CABLES ET CORDONS	
Cordon spirale micro	30 F
Cordon PL/PL	20 F
Cordon alimentation	20 F
Cordon détrompeur	15 F
Câble 450 M + PL	35 F
Coaxial 6 mm	3 F le m.
Coaxial 6 mm K X 15	6 F le m.
Coaxial 9 mm	7 F le m.
Coaxial 9 mm blindé	10 F le m.
Coaxial RG 213 E	12 F le m.
Coaxial RG 213 K X 15	15 F le m.
AMPLI ET PREAMPLI	
GL 25 25 W	188 F
B 50 50 W	290 F
ML 80 80 W	490 F
B 150 150 W	457 F
B 299 300 W	940 F
B 300 P 300 W/préam.	1240 F
BV 131 150/300 W Tube	887 F
BV 132 150/300 W Trans.	887 F
P 27/1	198 F
P 27/M	168 F
REDUCTEURS-FILTRES	
RP6 Atténuateur	212 F
NFS 1000 Kit Deparasit.	85 F
MICRO MOBILES ET ECHO	
Micro Standard	80 F
DM 510	100 F
EC 2018 Echo Pro	449 F
EC 980	527 F
Support Micro	10 F
MICRO DE BASE	
MB + 4	378 F
MB + 5	480 F
TW 232	390 F
AC 700	420 F
DX 344 Piezo	297 F
PA 100	290 F
EB 2010	690 F
P. ADRESS et H. PARLEURS	
PA 8 W	85 F
PA 15 W	148 F
PA 20 W	165 F
PA 25 W	195 F
PA 30 W	225 F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Dpt HI FI

LECTEUR COMPACT DISC BUDGET GENERAL
MULTITECH CD 600

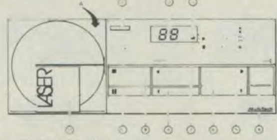


A) HISTORIQUE
MULTITECH est une firme qui dépend du puissant groupe AUDIOSONIC. Le Multitech CD 600 est construit au Japon et rappelle des constructions d'autres marques bien connues telles qu'Hitachi et Sanyo. Le CD 600 constitue le 1er modèle budget de la gamme Laser Discs Multitech.

B) PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES
Le CD 600 se présente sous la forme d'un élégant coffret de couleur noir satiné. La trappe d'accès au compact disc est verticale et les commandes sont situées à droite de cette trappe :
Nous trouvons, conformément au schéma ci-joint, les commandes suivantes :
1 - Touche d'ouverture du volet porte-disque.
2 - Afficheur numérique indiquant le nombre de plages contenues sur le disque.
3 - Voyant pause.
4 - Touche de mise en service et d'arrêt de l'appareil.
5 - Touche de lecture et de recherche des plages dans l'ordre croissant.
6 - Touche de recherche avant rapide.
7 - Touche de recherche des plages dans l'ordre décroissant.
8 - Touche de recherche arrière rapide.
9 - Touche d'arrêt du disque.
10 - Touche d'arrêt momentané.
11 - Volet porte-disque.
12 - Prise de sortie pour le raccordement à la voie droite d'un amplificateur.
13 - Prise de sortie pour le raccordement à la voie gauche d'un amplificateur.
14 - Prise pour le raccordement du cordon secteur.

SON UTILISATION
Insertion d'un disque
- Appuyer sur la touche (1) pour ouvrir le volet porte-disque (11).
- Sortir le disque de son étui en le prenant par les bords et le déposer dans le volet porte-disque (11) de telle sorte que l'étiquette soit tournée vers soi.
- Refermer le volet porte-disque en appuyant sur la partie (A).
- Appuyer sur la touche de mise en service et d'arrêt (4) ; l'afficheur clignote, puis le disque tourne pendant quelques secondes, le nombre de plages du disque s'inscrit dans l'afficheur puis s'efface ; le disque s'arrête de tourner. Le lecteur est alors prêt à fonctionner.

Remarque :
Lorsqu'un disque tourne, appuyer tout d'abord sur la touche d'arrêt (9) et lorsque le disque est arrêté appuyer sur la touche (1) pour ouvrir le volet porte-disque.



Lecture normale
Attention : les performances dynamiques de cet appareil étant exceptionnelles, vous n'entendrez pas au début d'un enregistrement ou dans les silences, les bruits que vous entendiez auparavant : souffle, craquements, bruits de surface du disque.
Dans les premiers instants d'écoute, ne poussez pas le volume sonore de votre amplificateur, démarrez votre écoute à un niveau faible, sinon vous risquez de détériorer votre matériel et particulièrement vos enceintes.
Lorsque vous aurez pris l'habitude d'utiliser ce nouveau procédé, et que vous vous serez fixé un niveau d'écoute agréable, cette précaution sera superflue.
- Procéder à l'insertion du disque comme décrit au paragraphe précédent.
- Appuyer sur la touche de lecture (5) ; le disque se met à tourner, le chiffre 1 s'inscrit dans l'afficheur (2). La lecture de la première plage du disque commence. A la fin de chaque plage le chiffre de l'afficheur (2) passe au numéro suivant. En fin de disque celui-ci s'arrête et un segment s'éclaire dans l'afficheur (2).

Nota :
- Si la lecture ne s'effectue pas, vérifier que le disque n'a pas été inséré à l'envers, face brillante vers soi.

En cours de lecture vous avez les possibilités suivantes :
- Ecouter la plage suivante.
- Revenir au début de la plage écoutée.
- Ecouter la plage précédente.
- Arrêter momentanément la lecture.

Ecouter la plage suivante
Appuyer sur la touche de lecture (5) ; la lecture commence au début de la plage suivante ; le numéro de plage correspondant s'inscrit dans l'afficheur (2).
Si vous désirez écouter une plage plus éloignée, répéter l'opération ci-dessus autant de fois que nécessaire pour obtenir la plage souhaitée.

Revenir au début de la plage écoutée
Appuyer sur la touche de recherche des plages (7) ; l'afficheur (2) inscrit la plage précédente.
Appuyer sur la touche de lecture et de recherche des plages (5) ; l'afficheur (2) inscrit la plage précédemment écoutée, la lecture commence au début de la plage souhaitée.

Ecouter la plage précédente
Appuyer sur la touche de recherche des plages (7) ; l'afficheur (2) inscrit la plage précédente, la lecture commence au début de la plage.
Si vous désirez écouter un programme plus éloigné, répéter l'opération ci-dessus autant de fois que nécessaire pour obtenir la plage souhaitée.

Arrêt momentané
Appuyer sur la touche d'arrêt momentané (10) ; le voyant (3) s'éclaire ; la lecture est interrompue mais le disque continue de tourner.
Pour reprendre la lecture, appuyer de nouveau sur la touche (10) : le voyant (3) s'éteint.

Recherche et repérage en lecture rapide
- Lors de la lecture d'un disque, vous avez la possibilité de rechercher une séquence en lisant rapidement les plages.
- L'appareil est en lecture.
- Appuyer et maintenir la pression sur la touche de recherche avant rapide (6) ou la touche de recherche arrière (8).
- La recherche avant ou arrière rapide dure le temps d'action sur la touche sollicitée.
- Relâcher la pression sur la touche (6) ou (8) ; l'appareil lit le disque normalement.

Nota :
Cette opération peut également être effectuée alors que le lecteur de disque est en arrêt momentané.

Arrêt de l'appareil
- Appuyer sur la touche d'arrêt (9) pour interrompre la lecture ; le disque s'arrête.
- Appuyer sur la touche (1) pour ouvrir le volet porte-disque, prendre le disque et le mettre dans son étui : étiquette sur le dessus.
- Refermer le volet porte-disque en appuyant sur la partie (A).
- Appuyer sur la touche de mise en service et d'arrêt (4) pour la déverrouiller. L'afficheur (2) s'éteint.

Entretien des disques
Manier les disques avec précaution. Toujours les prendre par la tranche afin d'éviter qu'il y ait des empreintes de doigts sur la surface brillante du disque. Les remettre dans leur étui après utilisation, l'étiquette sur le dessus, pour éviter les rayures et poussières.
Pour les nettoyer utiliser un chiffon très doux, de l'intérieur vers l'extérieur du disque.
Ne pas ranger les disques dans des endroits soumis à de fortes températures, cela risquerait de les gondoler et de les rendre impropres à la lecture.
Les endroits humides ne sont également pas recommandés car la condensation sur le disque peut empêcher la lecture : dans ce cas essuyer les disques avec un chiffon doux avant la lecture.

LE CD 600 complet avec son cordon de liaison, prêt à l'emploi
1190F

Entretien du lecteur
Lorsque le lecteur est inutilisé, ne jamais laisser le volet porte-disque ouvert, car la poussière entrerait à l'intérieur et risquerait de salir la lentille optique du rayon laser, ce qui provoquerait un mauvais fonctionnement. Ne jamais toucher à cette lentille.

D) NOTRE OPINION
Le CD 600 bénéficie d'un rapport prix/performance exceptionnel. Sa construction japonaise est un gage de robustesse. Toutefois, il est certain qu'il n'est muni d'aucun des dispositifs qui facilitent l'utilisation tels que la mémoire, , la télécommande, etc... Sur le plan de la qualité musicale, c'est parfait et devrait satisfaire les mélomanies à budget serré. Général est, une fois de plus, capable de vous proposer un appareil de bonne qualité d'un prix stupéfiant.

E) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
Type d'appareil : lecteur de disques audio-numérique. Courbe de réponse : 20-20 000 Hz +1/−3 dB. Distorsion harmonique :−0,03 % (1 kHz). Dynamique : +80dB (1 kHz). Diaphonie : +80 dB (1 kHz). Rapport signal/bruit : −80dB. Tension de sortie : 1,5V efficace. Source optique : semi-conducteur laser diode. Conversion D/A : 16 - Bit linéaire. Alimentation : 220V-50 Hz. Dimensions (LxHxP) : 335x137 x186 mm.

LECTEUR COMPACT DISC BUDGET GENERAL
MULTITECH CD 140



A) HISTORIQUE
Le CD 140 est le milieu de gamme de MULTITECH dans le domaine des compacts discs. Bénéficiant d'une construction japonaise, il est bien sûr garanti 2 ans par nos soins.

B) PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES
Le CD 140 se présente sous la forme d'un coffret noir avec une facade noir satiné. La changement du compact disc se fait au moyen d'un tiroir extractible automatiquement.
A droite de ce tiroir, nous trouvons les commandes suivantes :
1 - Interrupteur d'alimentation (POWER). Enfoncer pour mettre l'appareil en marche. Enfoncer à nouveau pour couper l'alimentation.
2 - Logement du disque. Il est destiné à recevoir un disque compact.
3 - Témoin mémoire. Il s'allume pendant que la fonction mémoire est active.
4 - Témoin de lecture répétée (ONE REPEAT) d'une portion. Il s'allume pendant que la fonction est active.
5 - Témoin de lecture de toutes les sélections (ALL REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction est active.
6 - Témoin "A B" pour répéter (REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction A B répétition est active.
7 - Affichage métrique (MUSIC) et horaire (TIME). Après avoir placé le disque dans le logement, l'affichage indique le numéro total de lecture.
Pendant la lecture de chaque sélection, l'affichage indique la durée écoulée en appuyant sur la touche ELAPSE TIME/MUSIC NO.
8 - Témoin lecture/pause (PLAY/PAUSE). Il s'allume pendant que la fonction de lecture est active et il clignote pendant que la fonction de pause est active.
9 - Témoin d'alimentation (POWER). Il s'allume pendant que l'appareil est sous tension.
10 - Touche lecture/pause (PLAY/PAUSE). Presser cette touche pour enclencher la lecture du disque. Presser cette touche pour arrêter la lecture. Presser cette touche pendant la pause pour recommencer la lecture.
11 - Touche arrêt (STOP). Presser cette touche pour arrêter la lecture.
12 - Touche pour recherche en marche avant a vitesse rapide (FORWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche avant a vitesse rapide.
13 - Touche pour recherche en marche arrière (BACKWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche arrière.
14 - Touche de détecteur de musique (MUSIC SEARCH).
15 - Touche de lecture répétée/mémoire (REPEAT/MEMORY). La poussée sélectionne le mode désiré. Mémoire ou répétition d'une portion A B ou de toutes les sélections.
16 - Effacer la programmation (MEMORY CANCEL). Cette touche efface la sélection programmée en mémoire avant par les touches (14). Et pour annuler le mode de lecture répétée A B appuyer sur la touche CANCEL.
17 - Touche de programmation (MEMORY STORE). Cette touche mémorise la sélection choisie par les touches (14). Et pour programmer une portion on mémorise par la touche A-B.
18 - Touche de sélection d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO.). En appuyant sur cette touche on sélectionne le mode d'affichage désiré, l'horaire de lecture du numéro de musique.
19 - Touche pour ouvrir/fermer le logement (OPEN/CLOSE). Presser cette touche pour ouvrir. Presser à nouveau pour fermer. Note : on peut fermer le logement en le poussant légèrement.
20 - Sortie de ligne (LINE OUT). Ce cordon est raccordé aux prises CD ou AUX d'un amplificateur.
21 - Cordon d'alimentation. Raccorder à une prise secteur AC de votre amplificateur ou murale.

SON INSTALLATION ET SON UTILISATION
Lecture de disques
1) Enclencher l'interrupteur POWER. Le témoin s'allume.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'etiquette vers le haut.
3) Fermer
4) La lecture commence au debut de la première selection. Apres le disque s'arrête.
5) L'indicateur MUSIC NO. indique le no. des sélections enregistrées sur le disque.
6) En appuyant sur la touche PLAY/PAUSE la lecture commence automatiquement au début de la première sélection. Le témoin play s'allume et l'indicateur MUSIC NO. indique NO 1.
7) Si vous désirez le ELAPSE TIME, appuyer sur la touche du sélecteur d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO). Appuyer à nouveau pour recevoir le mode du numéro de musique.
8) Appuyer à nouveau sur la touche PLAY/PAUSE pour le mode de pause. Le témoin play clignotera.
9) Le disque s'arrête automatiquement à la fin de la dernière sélection. L'affichage indique "Ed".
10) Appuyer sur la touche STOP, l'affichage indique no. 1, après arrêter.

Lecture avec mémoire (random access)
1) Enclencher l'interrupteur POWER.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut et fermer.
3) Appuyer le sélecteur REPEAT/MEMORY sur le mode memory. Le témoin MEMORY s'allume. Note : on use le mode MEMORY si le lecteur se trouve au mode STOP.
4) Sélectionner le numéro de la sélection désirée (voir fig. 3).

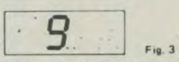
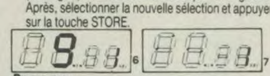


Fig. 3

5) Appuyer sur la touche STORE et la première sélection est programmée dans le mémoire (la partie droite de l'affichage indique 1). Voir fig. 4.
6) Sélectionner la prochaine sélection.
7) Appuyer sur la touche STORE. La deuxième sélection est mémorisée (la partie droite de l'affichage montre 2) (voir fig. 5).
8) Continuer jusqu'a ce que toutes les sélections désirées soient programmées pour la lecture (en total 16).
Note : pendant la programmation, des numéros quelconques peuvent être sélectionnés (par exemple, 5. 3. 8. 2) et la lecture sera effectuée selon cette programmation (5. 3. 8. 2).
9) Appuyer sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture commence selon les programmations de sélection.

Contrôler ou changer les programmes
1) Mettre le lecteur au mode STOP.
2) Appuyer sur la touche STOP et contrôler le numéro sélectionné programmé.
Note : si vous desirez contrôler encore une fois le numéro programmé, vous appuyez sur la touche STOP et appuyez sur STORE pour contrôler la sélection.
3) Continuez à appuyer sur la touche STORE jusqu'à 16.
4) Si vous voulez changer le PROGRAMME, sélectionnez le numéro à effacer et appuyez sur la touche CANCEL (voir fig. 6). La sélection est effacée (voir fig. 7). Le numéro de musique va clignoter. Après, sélectionner la nouvelle sélection et appuyer sur la touche STORE.



Remarques :
(1) Appuyez sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture est normale.
(2) La lecture avec mémoire sera effectuée sans arrêt des numéros sélectionnés programmés.
(3) Recherche d'une sélection (MUSIC SEARCH). Pendant la lecture avec mémoire appuyer sur les touches (14) pour passer des programmes.

Effacer le programme
On efface le programme complet en usant la touche REPEAT/MEMORY ou la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement.

Répétition d'une seule sélection
1) Enfoncer la touche POWER et appuyer sur la touche OPEN/CLOSE et placer un disque. Fermer le logement.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode ONE repeat (répétition) (voir fig. 8).
3) Sélectionner le numéro désiré.
4) Appuyer sur la touche PLAY.
5 La sélection est répétée jusqu'à ce que la touche Stop soit pressée.

ALL REPEAT (répétition du disque dans son intégralité)
1) Appuyer sur la touche REPEAT pour sélectionner ALL.
2) Appuyer sur la touche PLAY. Lorsque le lecteur arrive à la fin de la dernière sélection, il revient automatiquement au début de la première et la lecture recommence. Pour arrêter presser la touche STOP.

REPETITION d'une portion délimitée par deux points
1) Pour la lecture en répétant une portion délimitée par deux points.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode A-B et le témoin A-B clignote plus vite.
3) Appuyer sur la touche PLAY, déterminer le point à partir duquel on désire lancer ultérieurement la lecture, puis appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B clignote lentement (voir fig. 9).
4) Déterminer la fin de la lecture point B et appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B arrêtera de clignoter.
5) Le lecteur reviendra au point A et commencera la lecture.
6) Pour effacer cette répétition A-B, appuyer sur la touche CANCEL.
7) Effacer complètement cette répétition A-B. Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY ou appuyer sur la touche OPEN/CLOSE. Le témoin A-B s'éteint et la lecture normale est actionnée.

LE CD 140 complet avec son cordon de liaison, prêt à l'emploi
1490F

Dépannage
Avant de consulter le service après-vente MULTITECH le plus proche nous vous prions de contrôler les points suivants :

Le disque ne tourne pas
1. Le cordon d'alimentation est bien branché ?
2. L'interrupteur POWER est enclenché ?
3. Le logement est bien placé ?
4. Le disque est correctement inséré avec l'étiquette vers le haut ?

Le disque tourne mais on n'entend rien
1. Contrôler les raccordements entre le lecteur, l'amplificateur et les haut-parleurs.
2. L'interrupteur POWER de l'amplificateur est enclenché ?
3. Contrôler la position du volume de votre amplificateur.
4. La position du sélecteur de l'amplificateur est sur CD ou sur la position à laquelle le CD-140 est connecté ?

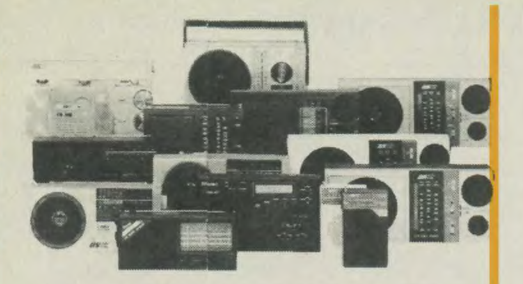
NOTRE OPINION
Le CD 140 est particulièrement attrayant grace à son confort d'utilisation dû a ses possibilités de mémorisation. Proposé à un prix particulièrement competitif. Il est literralement pris d'assaut par nos clients et amis. Dépêchez-vous si vous souhaitez bénéficier rapidement de cette bonne affaire.

E) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
Alimentation 220V 50 Hz
Tension de sortie 2V/100 % Modulation
Distortion harmonique 0,001 % par 1 kHz
Courbe de reponse 20-20 000Hz 0.5db
Diaphonie 90dB par 1kHz
Rapport signal-bruit 90 dB
Dynamique 90 dB
Dimensions (LxHxP) 350x85x300mm



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Dpt HI FI



LES TRANSISTORS AUDIOSONIC

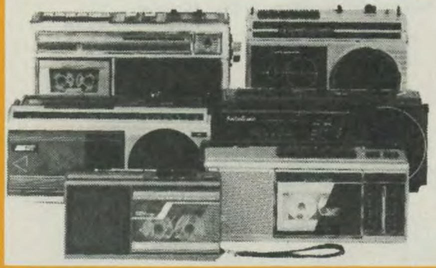
D'un rapport qualité/prix imbattable, ils sont garantis deux ans par GENERAL. M. FRESSON, notre responsable SON sera heureux de vous faire une démonstration de leurs qualités.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	PRISE CASQUE	PO	FM	FM/STEREO	GO	OC
TK 304	69F	Noir Blanc	●		●		●			
TK 301	119F	Noir	●		●	●	●		●	
TK 329	159F	Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 341	189F	Bronze	●	●	●	●	●		●	
TK 331	199F	Champ. Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 338	229F	Rouge Blanc Bleu	●	●	●	●	●		●	
TK 322 CB	259F		●		●		●			CB
TK 334	299F	Argent	●	●	●	●	●		●	●

LES RADIOS K7 MONO AUDIOSONIC

Présentation très moderne. Excellente musicalité et petit prix.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	GO/FM	PO/FM	PO/GO/OC/FM	2 HP	COMPTEUR	IND. PUIS. LED
TB 7860	269F	Rouge Noir Bleu Blanc	●					
TB 7891	329F	Argent		●				
TB 7883	359F	Argent			●			
TB 7893	379F	Noir			●			
TB 7840	649F	Argent				●	●	●

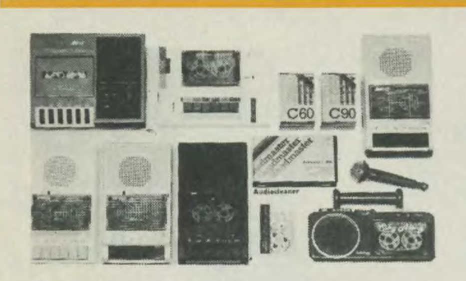


LES RADIOS REVEILS AUDIOSONIC

GENERAL ne fait pas les choses à moitié ! Nous disposons d'une sélection de 10 modèles qui devraient satisfaire les plus exigeants.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	REGLAGE VOLUME	PO	FM	GO	CADRAN LUMINEUX	DISPLAY VERT	DISPLAY ROUGE	REGLAGE LUMIERE	ALARME	POUSSOIR SOMMEIL	DC BACK-UP
CL 341	149F	Rouge Argent			●	●			●		●	●	
CL 350	189F	Noir Blanc	●		●	●					●	●	●
CL 343	199F	Blanc	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 349	219F	Argent	●	●	●	●			●		●	●	●
CL 345	239F	Blanc Argent Noir Rouge	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 445	249F	Champ.	●	●	●	●	●	●			●	●	●
CL 351	249F	Noir Blanc Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
ECR 88	249F	Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 765 + LECTEUR K7	399F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 760 + Lect/Enreg K7	499F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●





LES MAGNETOS K7 AUDIOSONIC

Des produits solides et sans histoire. GARANTIE 1 AN.

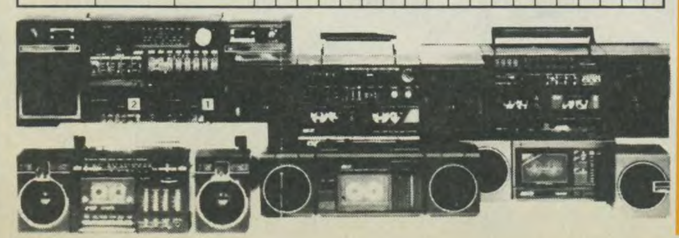
	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	MICRO INCORPORE	ARRET AUTO	REGL.AUTO ENREGIS	COMPTEUR	PROPECT. CHARGT
CT 171	209F	Argent	●	●	●	●	●		
SV 667 sans HP pour micro	239F	Argent	●	●		●	●	●	●
SV 670	259F	Noir Rouge	●	●		●	●	●	●
AF 52 (pocket)	269F	Noir Blanc Rouge	●	●	●	●	●	●	●
CT 125	279F	Rouge	●	●	●	●	●	●	●



LES MINI-COMPOS STEREO AUDIOSONIC

Le stade intermédiaire entre le radio-cassette et la chaîne "hihi". Caractéristique numéro un des "mini-compos" : les enceintes sont détachables. La présentation des différents modèles est particulièrement réussie.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER.Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	DUPLIC. RAPIDE	SELECT. CHROME	SELECT. METAL	EJECTION DOUCE	COMPTEUR	INDIC.LED.ENR/LECT	INTERRUPT. PAUSE
TBS 8263	699F	Noir				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8230 4 HP	799F	Noir				●	●	●	●												
TBS 8800 6 HP	899F	Gris				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8200 4 HP	1199F	Rouge Blanc Gris		●		●	●	●	●		●	●					●	●	●	●	●
TBS 8350 6 HP	1690F	Noir	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



LES BALADEURS AUDIOSONIC

"Un rapport qualité-prix imbattable... et nous offrons une garantie totale d'un an. Superbe présentation. Mécanismes de précision."

CT 133 .... **149F**
Coloris : blanc ou noir - cassette - pince ceinture - casque ultra-léger. Design superbe.

CT 134F **149F**
Coloris : blanc - cassette - casque ultra léger - Présentation classique.

CT 137 .... **169F**
Coloris : blanc - cassette - 2 prises casque - dispositif anti-pleurage. Casque ultra léger.

CT 135 .... **259F**
Coloris : argent - cassette - égaliseur 3 curseurs. Casque ultra léger.

CT 136 .... **299F**
Coloris : blanc - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM).

CT 146 .... **349F**
Coloris : noir - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM) - 2 enceintes + 1 poignée + casque.

CTP 830 .... **419F**
Coloris : rouge - cassette + tourne-disque. Casque ultra léger.

LES ACCESSOIRES BALADEURS

Les enceintes amplifiées

SB 18 .... **199F** la paire
2 enceintes verticales avec 2 HP - ampli intégré 2x3w avec indicateur de niveau piles - cordon casque fourni pour branchement sur n'importe quel baladeur.

SB 15 .... **189F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w - indicateur de niveau batterie - arrêt automatique - cordon de liaison universel pour tout type de baladeur.

VS 6 .... **269F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w indicateur piles - cordon liaison universel.

SB 13 .... **299F** la paire
Sac + 2 enceintes ampli intégré 2x3w - compartiment baladeurs - indicateur piles - arrêt automatique.

Les enceintes sans ampli

SB 14 2 mini enceintes **99F** la paire

SB 16 .... **149F** la paire
2 mini enceintes portefeuille

SB 17 .... **149F** la paire
2 mini enceintes téléscopiques dans un boitier.

SB 10 .... **199F** la paire
2 mini enceintes Bass Reflex. Excellent rendu des graves.

LES CASQUES BALADEURS

HP 21 Casque ultra léger **39F**

HP 25 Ecouteurs stéréo. **39F**

HP 23 Casque/réglage volume **99F**

HP 24 .... **99F**
Casque + jack hifi supplémentaire

HP 20 .... **69F**
Casque pliant avec boite cassette.

HP 19 .... **119F**
Casque pliant avec support

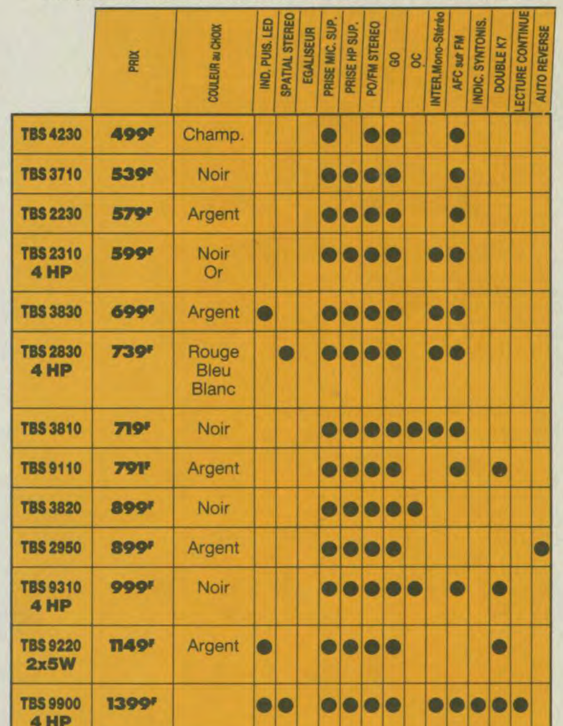


10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

LES RADIOS K7 STEREO AUDIOSONIC

La catégorie REINE pour AUDIOSONIC. Pas moins de 15 modèles bien différenciés. Il y en a pour tous les goûts.



	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISEUR	PRISE MIC. SUP.	PRISE HP SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER.Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	AUTO REVERSE
TBS 4230	499F	Champ.				●		●	●			●				
TBS 3710	539F	Noir				●	●	●	●			●				
TBS 2230	579F	Argent				●	●	●	●			●				
TBS 2310 4 HP	599F	Noir Or				●	●	●	●		●	●				
TBS 3830	699F	Argent	●			●	●	●	●		●	●				
TBS 2830 4 HP	739F	Rouge Bleu Blanc		●		●	●	●	●		●	●				
TBS 3810	719F	Noir				●	●	●	●	●	●	●				
TBS 9110	791F	Argent				●	●	●	●			●		●		
TBS 3820	899F	Noir				●	●	●	●	●						
TBS 2950	899F	Argent				●	●	●	●							●
TBS 9310 4 HP	999F	Noir				●	●	●	●	●		●		●		
TBS 9220 2x5W	1149F	Argent	●			●	●	●	●					●		
TBS 9900 4 HP	1399F		●	●		●	●	●	●		●	●	●	●	●	

LES AUTORADIOS ET LECTEURS DE CASSETTES AUDIOSONIC

Un gamme fiable, complète et très musicale pour un prix stupéfiant

CSR 1530F — **399F**
Autoradio PO/GO/FM, sans cassette, stéréo 2x7W.

CSR 1430 F — **499F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur de cassettes stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Tonalité progressive/Balance. Recherche au choix par commutateur des émetteurs faibles et éloignés ou proches et puissants. Présentation noire ou argent.



CSR 3530 F — **899F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur cassette auto-reverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Voyant indicateur. Sélecteur mono/stéréo. Tonalité progressive. Balance. Présentation noire ou silver. Dimensions : 17,8x14x4,4cm. Normes DIN.



CSR 5730 F — **899F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Affichage digital de la fréquence. Eclairage de nuit du cadran et des boutons. Revient à la mise en route sur la dernière fréquence affichée. Présentation Flat Nose. Couleur noire. Tonalité progressive/Balance. Dimensions 17,8x12x4,4 cm (normes DIN).

CSR 4030F — **949F**
Autoradio GO/FM stéréo avec booster et égalisateur. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo autoreverse. Suppression de bruit ASO. Interrupteur mono/stéréo. Egalisateur qui couvre 5 gammes de fréquence. Tonalité progessive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x14,5x4,4 cm (normes DIN).



CSR 4430F — **999F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x8W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Affichage heures et minutes. Tonalité progressive/ Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9cm (normes DIN).



CSR 4530F — **1499F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x25W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Mémoire. Affichage des heures et des minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9 cm (normes DIN).

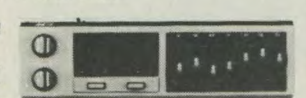
CR 15 — **399F**
Lecteur de cassette stéréo sans radio. Autoreverse. Noir. 2x5W. Avance rapide. Ejection.

COMPLEMENTS AUTORADIO AUDIOSONIC



EGALISATEUR/ BOOSTER ST4 — **349F**
Egalisateur booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indications LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x30W. Courbe de réponse 20-20.000Hz. Dimensions 15,6x14x2,2cm.

EGALISATEUR/ BOOSTER ST5 — **699F**
Booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indication LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x25W. Courbe de fréquence 20-20.00Hz. Dimensions 16x14,4x5,2cm



HAUT PARLEURS

CS 400 — **399F** la paire
HP sabot. 3 voies. 30W.

CS 405 — **499F** la paire
Boitier étrier, 3V. 50W.

CS 420 — **489F** la paire
Boitier tweeter articulé étrier. 2V. 50W.

CS 425 — **589F** la paire
Boitier tweter articulé étrier. 3V. 60W.

CS 435 — **289F** la paire
Mini boitier tweeter. 30W.

CS 439 — **169F** la paire
HP encastrable. Diam. 100. 40W

CS 441 — **349F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 3 voies, normalisé, 30W.

CS 442 — **159F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 444 — **159F** la paire
HP encastrable 9x15. 2 voies. 20W.

CS 446F — **149F** la paire
Hp encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 447 — **199F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 40W.

CS 455 — **279F** la paire
HP sabot. 2 voies. 30W.

CS 460 — **249F** la paire
Mini boitier bicone. 30W.

CS 470 — **299F** la paire
Boitier convertible. 3 voies. 30W.

CS 471 — **299F** la paire
Boitier. 3 voies. 60W

CS 476 — **249F** la paire
Boitier. 2 voies. 40W.

CS 475 — **249F** la paire
Boitier. 2 voies. 30W.

CS 809 — **99F** la paire
HP boitier simple. 8W

ANTENNES AUTO

X 4110 — **39F**
Antenne d'aile

X 430 — **69F**
Antenne caoutchouc

X 740 — **139F**
Antenne électronique avec préampli

X 5100 — **159F**
Antenne électrique semi-automatique.

LES JEUX D'ECHECS MULTITECH

CHESSMAN I — **359F**
8 niveaux de jeu (même niveau tournoi). Fait le roque, la prise en passant et la promotion des pions. Pat. Echec. Echet et mat annoncement. Il résoud des problèmes de mat en 3 coups. Portatif. Fonctionne avec une pile 9V.

CHESSMAN II — **699F**
Permet de changer de niveau en cours de jeu. Permet la prise en passant, le roque et la promotion des pièces. 8 niveaux de jeu avec 1 niveau tournoi. Pat. Echec. Echec et mat annoncement. Résoud des mats en 2 coups. 6 piles de 1,5V.



CC 009 — **999F**
Jeu d'echec électronique de sac. 16 niveaux de jeux. Large éventail d'ouvertures en mémoire. Vérification de position. Possibilité de revenir en arrière. Refuse les coups interdits. Résoud des mats en 4 coups.

CC 006 — **1495F**
Présentation luxueuse. 12 niveaux de jeu. Possibilité de changer de niveau en cours de partie. Large choix d'ouvertures en mémoire. Résoud les mat en 4 coups.

FOUR MICRO ONDES MULTITECH DMR 602

Qui dit mieux en rapport qualité/prix ? Cuisson rapide : puissance de sortie 500W. Décongélation : puissance de sortie 200W. Minuteur 35mn. Plateau tournant. Volume intérieur 18 litres. Consommation 980W. 220V. Dimensions intérieures : 300 x 298 x 202 mm. Dimensions extérieures : 462 x 328 x 309 mm. Poids 17 kg.

1499F





10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Téléviseurs

TELEVISEURS COULEUR

" l'image carrée "



SHARP 5405F
54 cm SECAM à télécommande infra-rouge 23 fonctions

Téléviseur couleur de 54 cm avec tube image plat et carré. Ce téléviseur comprend un système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux, compatible avec le réseau câblé, une priser Péritel, un affichage numérique à l'écran, un interrupteur auto-retard et une télécommande à infra-rouge à 23 fonctions.

4990F

PORTABLE 36 cm SHARP C-1411 à télécommande

Téléviseur couleur 36 cm avec télécommande à infra-rouge à 23 fonctions - Affichage numérique à l'écran - système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux

FD 1411 (SECAM)
version FD (noir)
version FS (arg.)

3395F



PORTABLE SHARP

C-1410 SECAM 36 cm
version FD (noir)
version FS (arg.)

2795F



PAL / SECAM

C-1410 FD (noir)
C-1410 FS (argenté)

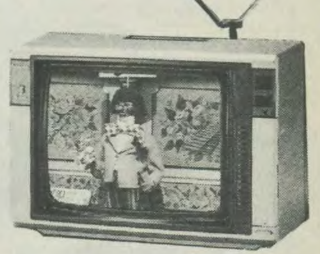
3490F

PORTABLE PANASONIC
à télécommande encastrable

Tube "Quintrix"
Télécommande à infrarouge 16 touches
12 chaînes programmables
Indicateur de chaîne par LED
Antenne dipôle détachable

PANASONIC
TC-431 FR

3360F



DEPARTEMENT SONOS

ETP SYSTEMS

MIXERS



MPX 8010 "NEW"
11 entrées. Vu-mètre. DSJ. Egaliseur (2X5). Electro start. Chambre d'écho. **2360F**

MPX 7700 "NEW"
Idem MPX 8010 mais sans écho (extension écho par module enfichable) **1760F**

MPX 6020 "NEW"
Idem à MPX 7700 mais sans égaliseur. (Extension écho par module enfichable) **1350F**

MPX 4005 "NEW"
8 entrées. Vu-mètre. Monitoring. Sortie enregistrement **485F**

ES 3M
Module électrique électrostat pour MPX 8010 et MPX 7700 .... **430F**

ECM 10
Module électronique extension écho pour MPX 6020 et MPX 7700 .... **690F**

PLATINE DISCO



DISCO 6000. SÉRIE PROFESSIONNELLE
Démarrage instantané. Stroboscope. Eclairage du plateau. Entraînement direct. Régulation à quartz. Plateau lourd. Pleurage et scintillement 0,055 % (WRMS). Livrée avec cellule **2980F**

CHAMBRE D'ÉCHO

ECH 15
Chambre d'écho analogique, digitale pour sono et Hifi **750F**

ECH 19
Chambre d'écho analogique, digitale présentation rack 19" **1390F**

WATTMÈTRE

Wattmètre 100/200 W stéréo .... **195 F**

AMPLIS de PUISSANCE

SÉRIE PROFESSIONNELLE. Présentation rack 19". Protection électronique stable. Double vu-mètre. Alimentation 220 V entrée 1 V. Finition alu-noir.

MPA 100 V
2 X 100 W **2150F**

MPA 150 V
2 X 150 W. Double alimentation **2790F**

MPA 200 V
2 X 200 W. Double alimentation **3690F**

MPA 300 V
2 X 300 W. Double alimentation **4150F**

MPA 450 V
2 X 450 W. Double alimentation **5450F**

ÉGALISEURS

EQ 150L
Égaliseur 2 X 10 fréquences. Boutons lumineux, niveau de sortie réglable G et D séparés. Entrée phono directe **790F**

EQ 500LS
ÉGALISEUR 2 X 10 fréquences. Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable présentation rack 19" SPECTRUM ACOUSTIQUE **1040F**

EQ 1024LS
Égaliseur 2 X 12 fréquences. SPECTRUM ACOUSTIQUE Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable. Présentation rack 19" **1460F**

MONACOR

TABLES DE MIXAGE

MMX 88
24 entrées mono commutables en 8 micros, 8 phonos, 8 lignes (ou CD). Echo réverbération incorporée. Sortie master. Réglage panoramique. Monitoring par voies et sur général. 2 sorties stéréo. **2590F**

TDM 1000
Mixer 7 entrées. Vu-mètre. DSJ équaliser (2 X 5 fréquences). Chambre d'écho **1970F**

MMX 26
TABLE DE MIXAGE POUR 6 MICROS
Réglages graves et aigus séparés. **790F**

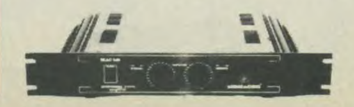
AMPLIS de PUISSANCE

- Sensibilité d'entrée : 775 mV
- Rapport signal/bruit : › à 100 dB pondéré
- Bande passante : 10 à 25000 Hz à 3 dB
- Distorsion THD : ‹ à 0,09 %

MAC 100
2 X 100 W RMS/8 ohms (2 X 130 W 4 ohms) **2790F**

MAC 160
2 X 160 W RMS/8 ohms (2 X 220 W 4ohms) **3350F**

MAC 210
2 X 210 W RMS/8 ohms (2 X 330 W 4 ohms) **3900F**



Ampli de puissance avec préampli incorporé, sorties basse impédance 4-8-16 ohms et sortie ligne 70/100 W.

PA 2000. Ampli 210 W.5 entrées mixables, très nombreuses possibilités. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **4320F**

PA 1202. Ampli 175 W. 5 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **3070F**

PA 802. Ampli 100 W. 4 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **2160F**

PA 602. Ampli 40 W. 3 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **1570F**

PA 880. Ampli 100 W. 3 entrées (2 micros + 1 aux.) sirène, corne de brume et carillon incorporés, sorties basse impédance 4-8-16 ohms et sorties ligne 25/70/100 V. Alimentation 220 V CA et 12 V CC **1590F**

MA 300. Ampli 30 W. 5 entrées (2 micros +1 aux.) Sirène, corne de brume. Alimentation 220 V CA et 12 V CC. Circuit intercom. pour 4 HP. Idéal pour la navigation. **1280F**

MA 250. Ampli 15 W. 2 entrées (micro + 1 aux.) lecteur de cassettes, sirène corne de brume Alimentation 12 V CC. **1050F**

MA 200. Ampli 30 W. 3 entrées (2 micros commutables + aux.) Sirène et corne de brune. Alimentation 220 V CA et 12 V CC **960F**

PA 200. Ampli 10 W. 2 entrées (micro + aux), sirène incorporée. Alimentation 12 V CC **490F**

EGALISEUR

CE 1020. Egaliseur, 2 X 10 fréquences façade et potentiomètres illuminés. Scanner **790F**

CHAMBRE D'ECHO

EEM 1200. Analogique à mémoire à chaîne retard réglable de 20 à 200 m/sec. **790F**



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Magnétoscopes

MAGNETOSCOPE DE SALON

VHS

- télécommande infrarouge
- programmation 8 jours
- compatible CANAL+
- chargement frontal

3999F

(quantité limitée)

PANASONIC NV G15 F
Magnétoscope VHS PAL/SECAM
Programmable 1 mois (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

PANASONIC NV G10 F
Magnétoscope VHS SECAM
Programmable 14 jours
(4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **6490F**

PANASONIC NV G7F
Magnétoscope VHS SECAM
Programmable 14 jours
(4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5390F**

JVC HR-D142S
Magnétoscope salon VHS - SECAM
compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours



TELECOMMANDE INFRAROUGE **4790F**

JVC HR-D152S
Magnétoscope VHS - SECAM
compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5490F**

JVC HR-D 250S
Magnétoscope VHS 4 têtes
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



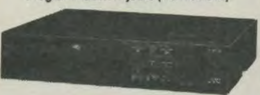
TELECOMMANDE INFRAROUGE **7490F**

JVC HR-D 566S
Magnétoscope VHS HIFI STEREO
Compatible CANAL PLUS
Programmable 1 an (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 156MS
Magnétoscope VHS - PAL/SECAM
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE A FIL **7690F**

JVC HR-D 157MS
Magnétoscope VHS - PAL/SECAM/NTSC
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 180S
Magnétoscope VHS 4 têtes
Longue durée (8 H) - Compatible CANAL PLUS
Programmable 1 an (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **6790F**

JVC HR-S10 + TU S10S
Chaine vidéo : Magnétoscope portable + Syntoniseur
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (8 émissions)



7950F + 2900F

JVC HR-S10S + TU 10E
Chaine vidéo VHS PAL/SECAM
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **13950F**

JVC BP-5300 TR
Lecteur de cassettes vidéo
PAL SECAM NTSC



21750F

JVC BR-6400TR
Magnétoscope PAL/SECAM/NTSC



25200F

JVC GX-N8S
Caméra vidéo compacte
Mise au point auto.
Zoom électrique 6:1



8990F

PANASONIC NV 870
Magnétoscope VHS HIFI STEREO
Programmable 14 jours (8 émissions)



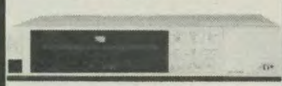
TELECOMMANDE INFRAROUGE **10900F**

PANASONIC NV 730 F
Magnétoscope VHS 8 HEURES
Program. 14 jours (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5990F**

JVC HR-D 140 E
Magnétoscope VHS PAL



4400F HT

JVC HR-D 150 E
Magnétoscope VHS
PAL/SECAM



5200F HT

SONY CCD-M8
Caméscope de poche



Standard universel 8mm **9980F**

SONY EV-C8
Lecteur enregistreur 8mm
Miniaturisé - Ultra Léger



7290F

SONY TT-V8F
Tuner/Programmateur
Transcodeur PAL/SECAM
Programmable 3 semaines (4 programmes)



3990F

SONY SLHF-100F
Magnétoscope BETA HIFI
son HIFI STEREO

9490F

HITACHI VT-110S
Magnétoscope VHS
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5650F**

HITACHI VT-120S
Magnétoscope VHS
Compatible CANAL PLUS
Programmable (par télécommande)
14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **6250F**

HITACHI VT-54EL
Magnétoscope VHS
PAL/SECAM/CCIR
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7690F**

HITACHI VT-86EL
Magnétoscope VHS HIFI STEREO
PAL/SECAM/CCIR
Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **9980F**

HITACHI VM-500S
Caméscope VHS MOVIE



18900F

MAGSTONE VP700

Lecteur vidéo VHS SECAM **2995F**

SONY CCD-V8AF
Caméscope Vidéo 8 autofocus
Standard universel 8 mm



13900F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ **42.06.50.50**

ACCESSOIRES VIDEO

ENTRETIEN DES MAGNETOSCOPES CASSETTES DE NETTOYAGE

- 4202 ALLSOP 3 BETA — 250F
- 4206 RECHARGE POUR 4202 — 85F
- 4200 ALLSOP 3 VHS PRO — 270F
- 4205 RECHARGE POUR 4200 — 85F
- 4203 ALLSOP 3 POUR V2000 — 250F



- 4246 BIB VE 41 BETA produit intégré — 250F
- 4870 CLEAN UP — 139F
- 4070 KIT DE NETTOYAGE BIB outils plus produit — 270F





- 4072 BOMBE D'AIR BIB VE 4 — 60F
- 4073 FLUIDE NETTOYAGE BIB 56 ml — 95F

TELE AGRANDISSEURS

pour agrandir l'image de votre TV



Code
- 4152 BEAMSCOPE TS 16 pour TV de 28 à 38 cm — 850F
- 4153 BEAMSCOPE TS 25 pour TV de 38 à 46 cm — 890F
- 4154 BEAMSCOPE TS 30 pour TV de 46 à 56 cm — 995F
- 4155 BEAMSCOPE TS 350 étrier pour TV de 56 à 66 cm — 1995F
- 4156 BEAMSCOPE TS 351 trépied pour TV de 56 à 66 cm — 2290F
- 4157 BEAMSCOPE TS 410 trépied pour TV plus de 66 cm — 2695F

COMPLEMENTS OPTIQUES pour CAMERAS

Code
- 4233 Télé-converter Canon 1,4/46 pour caméras compactes — 1650F
- 4176 Télé converter Canon 1,4/58 pour toutes caméras — 1850F
- 4870 Télé-converter Sony VCL1558A toutes caméras et camescopes — 1090F
- 4065 Wide converter Canon 0,7/58 pour toutes caméras — 1190F
- 4064 Wide Converter SONY VCL 0758A — 1220F
- 4187 Ultra Wider Foca série VII avec bague toutes caméras et camescopes — 895F
- 4234 Doubleur monture C Canon — 790F
- 4809 Miroir d'angle Foca — 330F

Préciser à la commande le diamètre de votre objectif : Ø 46 à Ø 67.



ACCESSOIRES BIB

Code
- 4078 Colleuse pour K7 video VE9 — 350F
- 4079 Adhésif de rechange — 40F
- 4071 Démagnétiseur/Effaceur de K7 VE3 — 395F
- 4075 Kit entretien écran TV VE15 — 80F
- 4074 Kit nettoyage objectifs VE13 — 95F
- 4077 Kit de lettrage pour K7 VE17 — 78F

BATTERIES

Nous tenons en stock la plupart des batteries pour magnétoscopes et caméscopes.

Code — HITACHI
- 4050 VT BP60E (série 6500) — 690F
- 4051 VT BP7A (série VT7S) — 690F
- VT BP 200 (camescope) — 740F

JVC
- 4005 PBP1 (série 4100) — 690F
- 4000 NBP1 (série 2200 et 2650) — 740F
- 4001 NBP3 (série HRC3 et HRS10) — 640F
- 4002 NBP4 (série HRC3 et HRS10) — 740F
- 4003 NBP5 (série GRC1) — 490F
- 4004 NBP6 (série GRC1 et GRC2) — 576F
- 4843 NBP7 (série GRC2) — 690F
- 4069 NBP8 (série GRC2) — 740F
- 4004 ITT PB2865 (vidéomovie 3865/3875) — 576F
- 4237 THOMSON BP7 (série VP15 et VP25) — 640F
- 4076 SONY NP22 (pour CC.DV8) — 295F

Synchro Ciné Quartz, ceinture-batterie, grande autonomie, en cuir
- 4230 Modèle 5A — 2890F
- 4231 Modèle 7A — 3850F
- 4232 Modèle 10A — 4590F

Préciser l'appareil à brancher pour la fourniture du cordon adéquat.

Cordon adaptation de 235 à 380F

PIEDS

Code
- 4067 POSSO PX36V pour caméras légères haut. 1,5m, tête souple et crémaillère — 690F
- 4026 JVC SX 621 pour caméra jusqu'à 5kg, haut. 1,65, tête souple et crémaillère — F
- 4194 DOLLY pour 621 DL7 — 890F
- 4191 Caddy roulettes VELBON PV2 — 1290F

ACCESSOIRES

spécifiques des marques

HITACHI
- 4056 Housse VKC 2000 — 850F
- 4894 Housse VT7S — 850F
- 4053 Alimentation chargeur VTBA7 — 1350F
- 4052 Connecteur batterie VTBH7 pour (4053) — 85F
- 4893 Télécommande VRM7/VT7 — 430F
- 4055 Cordon allume-cigare — 260F

JVC
- 4014 Cordon VC430 2,5 (GX78) — 495F
- 4013 Cordon VC433 (GXN70 sur Beta) — 490F
- 4040 VC434 02 (toutes caméras VHS sur Béta sauf GZS3) — 495F
- 4844 Alimentation chargeur AAV2 pour GRC1 et GRC2) — 1200F
- 4008 Alimentation ACP3 (HRC3 et HRS10) — 840F
- 4006 Chargeur BBP3 (HRC3 et HRS10) — 1540F
- 4009 Cordon allume-cigare APP1 (vidéomovie) — 590F
- 4010 Cordon allume-cigare APP3 (HRC3 et HRS10) — 350F
- 4011 Cordon allume-cigare APP4 (2650) — 380F
- 4027 Alimentation caméra sur scope salon CAP25 — 1190F
- 4018 Housse CBP45 pour GZS3 et GZS5 — 450F
- 4090 Housse CB5010 (HRS10) — 780F
- 4028 Générateur de titres CGP50S (GZS3 et Vidéomovie) — 1350F
- 4029 Générateur de titre CGP7 (GXN4 et GXN7) — 2200F
- 4020 Housse CBC7 (GXN4 - GXN7) — 490F
- 4043 Cordon GXN7 — 350F
- 4042 Cordon GZS3 — 350F
- 4017 Adaptateur cassette CP3 — 660F
- 4849 Passe-diapositives DPC70 (GXN70) — 1190F
- 4031 Bagues d'adaptation photo sur GXN7 préciser marque objectif photo — 640F
- 4024 Micro sup. MZ320 (mono) — 690F
- 4025 Micro sup. M212A (stéréo) — 990F
- 4865 Boitier PIBD7 pour brancher tout appareil vidéo sur péritel, (fiches séparées BNC et DIN) — 260F
- 4044 Boitier SWC73 pour Canal + et TV étant sur scopes JVC, nouvelle génération (HRD140) — 870F

TELECOMMANDES
- 4037 RMC 75 (GXN70) — 170F
- 4038 RMP1 (Vidéomovie) — 120F
- 4035 RMP10 (HRS10) — 350F
- 4046 RMP2200 — 290F
- 4255 RMP3 (HRC3) — 210F
- 4036 RMP4 (GZS3 et 5) — 230F
- 4256 RMP53 (BR6400) — 1350F
- RMP54 (BR6400 infrarouge) — 1590F
- 4045 RMP3330 — 120F
- 4021 Sangles pour GXN7 (SSC7) — 230F
- 4030 Livre transfert S8 ou diapo TAC300 — 690F
- 4023 Support micro TL37 — 150F
- 4047 Ecouteur TP1 — 95F
- 4845 Epaulière VAC70 pour GXN70 — 210F
- 4019 Valise CBC70 pour GXN70 — 850F
- 4012 Cordon copie d'après Vidéomovie, universel VCP1 — 270F
- 4846 Cordon copie d'après Vidéomovie, Peritel VCPP — 240F
- 4847 Cordon copie d'après Vidéomovie, Portable VCV810 — 200F
- 4845 Cordon copie d'après Vidéomovie, rallonge VCP2 — 240F
- 4831 Cordon adaptation boitier SWC73 VC15P (Péri/Péri) — 329F
- 4015 Adaptateur VCP147 (TU26 ou AAP26 sur 2200) — 450F
- 4016 Adaptateur VCP714 (TU22 ou AAP22 sur 2650) — 450F
- 4022 Ceinture WKP3 (HRC3) — 490F

SONY
- 4876 AC P85 Alimentation CCDV8 — 980F
- 4869 AC V8 Alim./transcodeur Pal/Secam — 3500F
- 4877 Cordon allume-cigare DCP85 — 330F
- Raccord DCP85 — 80F
- 4878 Table de montage RME100V — 1750F
- 4868 Raccord RME 100 Beta — 260F
- 4884 Raccord RME 100 VHS — 260F
- 4879 Crosse VCT 80 — 330F
- 4880 Télécommande RM84 — 570F
- 4882 Micro zoom ECMZ200 — 920F
- 4874 Housse arrière CCDV8 LCV85 — 470F
- 4873 LCV 805 Valise CCDV8 — 1220F
- 4875 LCV 8501 sacoche CCDV8 — 750F
- 4881 Cordon Peritel pour CCDV8 VMC2104 — 295F
- 4891 Kit Filtres Ø52 pour CCDV8 — 250F
- 4165 Valise LC370 (HVC 4000 + SLF1) — 1350F

PANASONIC
- 4061 Alimentation NVB13 — 1190F
- 4060 Batterie CS2012 — 690F
- 4062 Allume cigare NVC 12 — 270F

CORDONS SPECIALISES

- 4270 Adaptateur DIN fem. 2 RCA male — 35F
- 4104 Adaptateur métallique vidéo (BNC - RCA - PL) préciser conversion — 45F
- 4170 Raccord 3,5 fem. - 6,35 male — 25F
- 4168 Raccord 6,35 - Din 5BR casque Telefunken — 59F
- 4261 Raccord double jack 3,5 — 49F
- 4260 Raccord double jack 6,35 — 59F
- 4258 Raccord double Din 5BR — 59F
- 4167 Cordon 1 paire RCA — 45F
- 4851 Cordon secteur K7 — 25F
- 4116 Cordon vidéo 1,50m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 85F
- 4274 Cordon vidéo 5m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 120F
- 4105 Cordon vidéo 10m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 250F
- 4102 Rallonge caméra 10m — 450F
- 4103 Rallonge caméra 20m — 590F
- 4115 Rallonge Péritel 3m — 450F
- 4273 Rallonge Péritel 5m — 550F
- 4084 Kit Péritel universel — 219F
- 4085 Kit copie universel — 189F
- 4096 Cordon Péritel/Péritel droit — 120F
- 4097 Cordon Péritel/Péritel croisé — 120F
- 4842 Cordon Péritel/Péritel stéréo — 350F
- 4098 Kit Péritel universel stéréo — 330F
- Kit copie universel stéréo — 295F
- 4099 Kit Péritel 3m — 450F
- 4100 Kit Péritel 10m — 590F
- 4841 Cordon Péritel 4 RCA (Akai, Hitachi, C+) — 149F
- 4094 Cordon Péritel 7 BR Telefunken — 330F
- 4092 Cordon Péritel 6 BR Telefunken — 330F
- 4093 Cordon Péritel 6 BR spécial enregistrement — 490F
- 4091 Kit copie 7BR Telefunken — 330F
- 4090 Kit copie 6BR Telefunken — 330F
- 4106 Cordon EIAJ-EIAJ 8BR — 350F
- 4108 Cordon EIAJ-Péritel — 350F
- 4107 Cordon EIAJ-Universel — 350F
- 4888 Cordon EIAJ-EIAJ 10m — 590F
- 4100 Cordon d'origine 8BR-10BR (GX 88) — 350F
- 4101 Cordon d'origine 12BR-10BR (S100) — 390F
- 4114 Cordon allume-cigare 4BR (1re génération) — 235F
- 4113 Cordon allume-cigare 8BR (série 2200 JVC) — 235F
- 4068 Adaptateur cordon caméra Beta sur VHS CMA1010 — 590F
- 4040 Adaptateur cordon caméra VHS sur Beta VC43402 — 495F

BRANCHEMENTS POUR CANAL+

- 4086 Cordon standard universel CP20 — 149F
- 4121 Cordon standard Péritel CP10 — 149F
- 4123 Cordon V2000 5BR-6BR CP30 — 149F
- 4124 Cordon Telefunken 7BR CP40 — 149F
- 4089 MTC+ cordon spécial scope compatible type JVC 455 — 450F
- 4119 MT3P cordon spécial scope compatible type JVC 140 — 450F
- 4059 AC+ boitier spécial scope compatible type Akai, Hitachi — 380F
- 4058 AC 100 cordon complément AC+ pour JVC, Thomson, etc — 70F

BOITIERS DE CONVERSION TRANSCODAGE AMPLIS CORRECTEURS

- 4081 Kit copie ampli ITC A2V — 695F
- 4082 Kit Péritel Ampli ITC A3V — 695F
- 4048 Ampli vidéo correcteur (gain, contours) ACV108 — 695F
- 5500 Processeur VISIODATA AVX10 (12 sorties) (correcteur gain, contours, synchro) — 5490F
- SHOWTIME 7005 ampli correcteur pro (gain, synchro, contours, indicateurs de niveau) — 9400F
- 4261 Transcodeur CGV PS100 Pal/Secam — 1650F
- 4251 Convertisseur CGV PS90 Pal/Secam pour recevoir émissions Pal sur TV Secam — 1590F
- Transcodeur CGV SP10 Secam/Pal — 1790F

INTERFACES CGV
- 4253 PHS 60 2S Péritel RVB/Secam UHF et composite — 790F
- 4254 PVP 80 Pal composite/Péritel RVB — 795F
- 4241 VAL 100 Composite Secam/Secam UHF France — 590F
- 4892 VAL 100 Export, le même mais sortie Secam K' ou BG — 690F
- 4080 Périmatique 3000 3 entrées Péritel/1 sortie Péritel — 795F
- 4110 RS80 BVI01 2 entrées Péritel/1 sortie Péritel 21BR — 950F
- 4272 RS80 BVI03 2 entrées Péritel simplifiées Vidéo-Info — 590F
- 4111 RS80 BVI02 4 entrées Péritel 1 sortie Péritel 21BR avec système de copie entre 2 entrées — 1850F
- 4236 3M Péricom 1000, 7 entrées dont 2 vidéo sur 1 sortie — 1650F
- 4288 Péri 1000, 2 entrées Péritel, 1 Canal+, 1 scope + copie — 350F

ANTENNES et ACCESSOIRES ANTENNES

- 4259 Antenne intérieure télescopique Zehnder — 85F
- 4127 Antenne intérieure amplifiée Golden Technica 32dB — 450F
- 4133 Antenne de toit VHF Canal+, 3 éléments — 140F
- 4134 Antenne de toit VHF Canal+, 7 éléments — 280F
- 4135 Antenne de toit VHF Canal+, 10 éléments — 350F
- 4130 Antenne de toit UHF Lambda 3 éléments — 350F
- 4131 Antenne de toit UHF Lambda 9 éléments — 490F
- 4132 Antenne de toit UHF Yagi 22 éléments — 490F
- 4140 Coupleur VHF/UHF — 75F
- 4141 Séparateur VHF/UHF — 110F
- 4137 Répartiteur 3 directions — 90F
- 4136 Répartiteur 2 directions — 110F
- 4841 Péritel - 4 RCA pour Hitachi, Akai, Mitsubishi — 149F
- 4250 Boitier CGV Canal+ (pour TV sans Péritel) — 1390F
- 4138 Préampli 35dB — 590F
- 4139 Alimentation pour préampli — 250F
- Atténuateur 6, 10, 20dB (4145 - 4146 - 4147) — 19F
- 4148 Atténuateur variable 0-20dB — 295F
- 4143 Té antenne

DIVERS

- 4172 Alimentation 220V 3-6-9-12V 300 mA — 100F
- 4173 Alimentation 220V 3-6-9-12V 500 mA — 115F
- 4886 Alimentation 220V 3-6-9-12V 1A — 295F
- 4066 Cassette alarme VHS — 290F
- 4889 Démagnétiseur de têtes vidéo et audio DEM1 — 190F
- Feuillets DECADRY or pour titrer cassettes la feuille — 9F
- 4840 Housse protection pour magnétoscope salon — 99F
- 4210 Rembobineuse KONTAKT VHS double sens — 590F
- 4860 Rembobineuse KONTAKT BETA double sens — 590F
- 4930 Meuble bibliothèque 100 cassettes — 495F
- 4243 Meuble à 3 tiroirs VIDEO 30 (30 cassettes) — 550F

ECLAIRAGE ET TRANSFERTS DIAPO ou S8/VIDEO

- 4180 Torche 1000W KAISER 3001 ventilée — 590F
- 4240 Torche 2000W REFLECTO 2011 ventilée 4 volets — 995F
- 4257 Lampe GX 635, 220V, 1000W — 90F
- 4181 Pied de torche KAISER NANO — 490F
- Transfert livre optique JVC TAC300 — 690F
- 4182 Transfert Ravnox RV1000 — 1650F

MATERIEL VIDEO

TELEVISEURS

Code
- 5703 ITT 3125 F, Pal/Secam européen, 37 cm — 3790F
- 5606 ITT 3536 F, Pal/Secam européen, 64 cm, coins carrés, 99 canaux — 5661F
- 5711 ITT 3725 F, Pal/Secam européen, 67 cm, stéréo, 30 canaux — 5122F
- 5018 PIONNEER SV 2801, Pal/Secam, 70 cm, coins carrés, stéréo, noir — 8290F
- PIONNEER AMPLITUDE 70 meuble avec TV Pal/Secam, 70 cm, stéréo et 2 enceintes HIFI — 11400F
- 5608 PIONNEER AMPLITUDE 55 meuble avec TV Pal/Secam 56 cm, stéréo, 2 enceintes HIFI — 9500F
- 5000 SONY KV 1412F 36 cm, Trinitron, Secam — 3850F
- 5001 SONY KV 1882F 44 cm, Trinitron, Secam — 4680F
- 5605 SONY KV 2092FE 51 cm, Trinitron, Pal/Secam — 5890F
- 5005 SONY KV 2215FE 56 cm, Trinitron, Pal/Secam — 5990F
- 5009 SONY KV 2230FE 56 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP — 7250F
- 5002 SONY KV 2730FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP — 7875F
- 5607 SONY KV 2762FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, mono — 6690F
- 5020 SONY KV 2764FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, monobloc — 7950F
- 5003 SONY KV 2252F Profeelstar stéréo, Secam, 56 cm, lecture Pal — 6477F
- 5609 SONY KV2252FE Profeelstar, stéréo, Pal/Secam, 56 cm — 7950F
- 5011 Enceintes pour 2230, SS 2232 la paire — 640F
- 5004 Enceintes pour 2730, SS 2732 la paire — 790F
- 5010 Moniteur PROFEEL KX 20 PS1 sans HP, tristandard — 6350F
- 5012 Moniteur PROFEEL KX 27 PS1 sans HP, tristandard — 9900F
- Tuner VTX 100 M tristandard — 4900F
- 5017 Enceintes pour KX 20, la paire — 615F
- 5016 Enceintes pour KX 27, la paire — 890F
- 5013 Meuble pour système PROFEEL KX 20, SU 160 — 1690F
- 5014 Meuble pour système PROFEEL KX 27, SU 170 — 1790F

CAMERAS

Code — JVC
- 5038 GXN4S Newvicon 1/2" 10 lux, manuelle — 7400F
- 5039 GXN7S Newvicon 1/2" 7 lux, autofocus — 8990F
- 5040 GXN70S Newvicon 2/3" 10 lux autofocus, générateur de titres, zoom 8,5x — 11500F

BOITIER DE REPARTITION PERITEL PERIMATIQUE 3000

Ce boitier permet de relier de façon PERMANENTE différents appareils (magnétoscope, décodeur Canal Plus, jeu vidéo, microordinateur, ampli HIFI, etc...)





A2V KIT DE COPIE UNIVERSEL

entre 2 scopes avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. **695F**

A chaque extrémité du cordon, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

A3V KIT DE CORDON PERITEL

universel avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. **695F**

D'un côté du cordon, une Péritel, de l'autre côté, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

SACS ET VALISES DE TRANSPORT

SACAR

Code
- 4162 Sac à dos SDV 300x130x300 — 690F
- 4163 Sac Jumbo Video 490x200x260 — 790F
- 4164 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 — 950F
- 4160 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 — 1190F
- 4161 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x198 — 1290F
- 4189 Fotima Sac souple pour petit matériel, modèle 1600 — 590F
- 5102 ITT Housse SB 2865 pour vidéomovie 3865 ou 3875 — 605F

Enregistrez CANAL PLUS en regardant un autre programme

BOITIER AC+ 380F

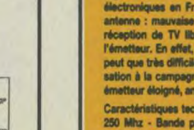
L'adaptation de notre module AC+ vous permettra :
- d'enregistrer Canal Plus en regardant un autre programme
- d'enregistrer un programme télé en regardant Canal Plus
- d'enregistrer Canal Plus sans regarder la télé (même éteinte)

L'adaptateur AC+ est livré avec :
- un cordon de liaison Péritel mâle à relier à votre poste de TV
- une prise Péritel femelle pour brancher la prise mâle venant du décodeur Canal Plus
- 4 prises RCA mâles (cinch) qui seront branchées sur votre tuner de magnétoscope.

Dans le cas où vos entrée et sortie vidéo sont de type BNC, demandez des adaptateurs BNC/RCA.

Si votre magnétoscope est muni d'une prise DIN vidéo/audio, demandez l'adaptateur ITC RCA/DIN de référence AC 100 (non fournis).

Kit RACCORD AC 100 70F



Sélectionner les adaptateurs en fonction du standard de vos appareils.

ANTENNE AMPLIFIÉE INTÉRIEURE OMENEX

L'antenne électrique OMENEX est indispensable pour tous ceux qui connaissent une réception difficile en TV ou vidéo, ou qui souhaitent plus simplement améliorer leurs enregistrements. Lorsque l'on sait l'importance de la puissance du signal dans l'enregistrement vidéo, on peut s'étonner qu'aussi peu de gens utilisent des antennes électroniques en France. Voici, à notre sens, les utilisations principales de cette antenne : mauvaise réception ou impossibilité d'installer une antenne extérieure ; réception de TV libres avec possibilité d'orienter immédiatement l'antenne vers l'émetteur. En effet, votre antenne de toit est orientée vers l'émetteur de TDF et ne peut que très difficilement recevoir d'autres émetteurs ; caravane, 2e poste TV, utilisation à la campagne etc... image vidéo moyenne, principalement sur la 3e chaîne ; émetteur éloigné, antenne collective médiocre etc... ; réception radio FM.

Caractéristiques techniques : bande passante VHF : 50/250 Mhz - Bande passante UHF : 470/900 Mhz - Gain VHF : 10 dB - Gain total réglable UHF : 0 à 30 dB - Consommation : 30 mA - Alimentation : 220 V.

450F





10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

+ de 700 FILMS VHS neufs à la vente 79F pièce

Opération Chocolat
King Kong contre Godzilla
Les caïds de l'arnaque
La chasse sauvage du roi Stakh
Le charme discret de la bourgeoisie
La Voie Lactée
Le risque de vivre
S.O.S. Danger Uranium
Family Rock
Martin Soldat
Le Zombie venu d'ailleurs
Une anglaise romantique
Le grand embouteillage
Alice ou la dernière fugue
Felicity
Remi N°1
Remi N°2
Remi N°3
Remi N°4
Remi N°5
Remi N°6
La cavale
Faites donc plaisir aux amis
Faites sauter la banque
Les ringards
Julie pot de colle
L'empreinte des geants
Les demoiselles de Rochefort
L'astragale
Le viol
Docteur Françoise Gailland
La folle cavale
Tarentulas
L'aventure de la vie
Les maîtres du temps
L'affaire Nina B
La ballade du soldat
Le comte de Monte Cristo (1ère partie)
Le comte de Monte Cristo (2e partie)
Le 5 et la peau
Les tziganes s'en vont aux cieux
Un accident de chasse
Suicides
Dragon blanc contre dragon noir
La résurrection du dragon
La main noire de Shantung
Vous habitez chez vos parents ?
L'araignée d'eau
Dallax
Dallax en Bavière
Draculax
Docteur Love
Jamaix plus encore
Colombox
American Taboo
Personne n'est parfait
Les 7 magnifiques
Strike force
Satan's school
Le colosse de Hong Kong
Le mystère du Boeing 747
Nuit d'amour
Fruit défendu
Golden blonde
Jeunes filles
Désir au bout du chemin
Chasseurs de sang
Suceurs de sang
Charognard
L'incroyable maître du Kung Fu
Spectreman (Satan arrive)
Spectreman (Terreur dans la ville nouvelle)
On m'appelle King
La vengeance est un plat qui se mange froid
Dans la poussière du soleil
Jungle 2000
Invasion planète X
Le comte de Monte Cristo (3e partie)

Riches et garces
L'ennemi N°1 du FBI
Le karateka démoniaque
Les huit invincibles du Kung Fu
Shaolin et les hommes de bronze
Les héros meurent jeunes
Patricia
Le jardinier
La bougeoise en délire
Les vicieuses petites anglaises
L'affamée du plaisir
Long week end
Le passager de la pluie
Adieu l'ami
L'esclave de Satan
L'année prochaine si tout va bien
La griffe et la dent
James Brown in live
Partouzes perverses
Erotico blues
Débordements pervers
Vice et perversions
L'arbre aux sabots 1ère partie
L'arbre aux sabots 2e partie
Nuits sadiques
Le journal d'une femme de chambre
Par devant par derrière
Le loup de Chine
Quand passent les cigognes
Un vice de famille
Indecences
Le cuirassé Potemkine
Le destin d'un homme
La menace
Partouzes perverses (alcove)
Eva et l'amour
Sex sauvage
Apotheose porno
Introduction à la hussarde
Cuissardes
Bachelières en chaleur
Phantasmes
Maryline
Fais moi tout
Chloe l'obsédée sexuelle
Erotiques passions
Jouis par derrière
Rage porno
Jouissances profondes
Couples pour partouzes
Perversions très cochonnes
J'ai pas de culotte
Coupes toi les ongles et passes moi le beurre
L'œil et fantasmes sexuels
Les pornocrates
Cuisses entr'ouvertes
Viens je suis chaude
Percée l'invincible
Le flambeur
Tunnel
2020 Texas Gladiators
Ombre sanguinaire
Ines la novice
Kung Fu Hara Kiri
L'assasin à tué deux fois
La vengeance de Zapper
J'ai tué Raspoutine
La grande Mafia
Les vacanciers
On m'appelle Zapper
Sex and Stars
L'homme à la Buick
Christine
La peau de Torpedo
Rue Haute
Comme un pot de fraises
Sacrifice
Du Rififi à Paname
Le tatoué
Terreur dans le ciel
Le soleil des voyous
L'auvergnat et l'autobus
Le jardinier d'Argenteuil

Monsieur le P.D.G.
Aveux spontanés
La fiancée de la mort
Nympho. en détresse
Chattes perverses
La chair en folie
Orgies à trois
Carroussel de l'amour
Sexations
Folie sexuelles
Moscou ne croit pas aux larmes
CVX N° 1
CVX N° 2
CVX N° 3
CVX N° 4
CVX N° 5
CVX N° 6
CVX N° 7
CVX N° 8
CVX N° 9
CVX N° 10
Les amours particulières ou malaise
John Fever
Les déchirées
Le nid de gentilhommes
Octobre
Les chevaux de feu
La bataille de Berlin
Alexandre Newski
La mère
Les treize
La grève
La dame au petit chien
Les marins de Kronstadt
Bill
La ligne générale
Siberiade 1ère partie
Siberiade 2e partie
Anna Karenine
Ivan le terrible 1ère partie
Ivan le terrible 2e partie
Partition inachevée pour piano mécanique
Le blanc, le jaune le noir
Compte à rebours
Le territoire des autres
Violette Nozière
Le fantome de la liberté
L'amérique insolite
Cet obscur objet du désir
Opération intrepide
La course du lièvre à travers les champs
Viol sans issue
Lutte féroce à Shaolin
Mac Vicar
L'incendie de la honte
Contact
Quelques jours de la vie d'Oblomov
Donna Summer
Oncle Vania
La moisson
Crimes et chatiments
Des cliques et des claques
Maigret voit rouge
Tonnerre de Dieu
Frères Jacques
Ants (les fourmis)
Le deuxième souffle
Le divorcement
Laura, les ombres de l'été
Aloise
Exhibition N° 1
Exhibition n° 2
La femme spectacle
Johnny Halliday (par Reichenbach)
Le samourai
Tendres cousines
Le loup garou de Londres
On m'appelle Malabar
200 000 dollars en cavale
La carrière d'une femme de chambre
Jacques Brel
Georges Brassens
Johnny Halliday au Palais des Sports
Barbara à Pantin
Elton John
Diva

A nous les petites anglaises
Attention les yeux
Plume d'élan N° 1
Plume d'élan N° 2
Plume d'élan N° 3
Les liens de sang
On a tué Kennedy
La petite fille au bout du chemin
Dersou Ouzala
L'éveil d'Emily
Lola Montes
Dar Robinson
La maison des Bories
Le trou
Le coup de sirocco
Goto île de l'amour
Hiroshima mon amour
Conte immoraux
La bête
Quai des brumes
Muriel
Les enfants du Diable
Masculin féminin
Vengeance puissance 4
Le triomphe d'un homme nommé cheval
Le serpent de la mort
La secte du futur
Monclar, rendez-vous de l'horreur
La main d'acier
L'amour fou de Sina Wolf
L'empire de la passion
La ferme de la terreur
Monte là-dessus
Ambisexe
Aventure extra-conjugale
L'attentat
Bel ordure
Candy' candy
Goldorak "les aigles de l'espace"
Albator "le corsaire de l'espace"
Starzinger "les chevaliers de l'espace"
Genki
Super Duke
Dracula
Yuki "le combat des shoguns"
Le roi Arthur
La petite sirène
Rolling star
Danguard
Fulgutor
Gordian et la panthère noire
Shirley
Deux salopards en enfer
Le commando des dames
Manœuvres criminelles d'un procureur
La petite maison dans la prairie 1ère partie
La petite maison dans la prairie 2e partie
Gardez-le pour vous
La femme aux enchères
Rafales
Les jardins du diable
Loving you
Savant baiseur
Grosses chaleurs
Soumises perverses
Classex
Orgies bougeoises
Sexual Genius
Sodo 69 69
Partenaire vicieux
Cet age fou
Goldorak N° 2
Goldorak N° 3
Albator N° 2
Albator N° 3
Candy et Terry
Candy et Albert
L'appel de la forêt
Un amour infini
Tout fait jouir Barbara
Le gentleman vagabond
Les lumières de la ville
La ruée vers l'or
Les temps modernes

Les feux de la rampe
Le dictateur
Le cirque
Le gosse
Monsieur Verdoux
L'opinion publique
La revue de Chaplin
Un Roi à New York
Jayne Mansfield's story
Le moment de tuer
La longue chevauchée
Nevada kid
L'ame infernale
Un aller simple pour l'enfer
Galaxie Express 999
Le fracas des canons
Les frères Karamasov
La bataille du rail
Liebelei
Slogan
La rage de la casse
La course de taureaux
La petite fille en velours bleu
La femme enfant
Falstaff
Bob le flambeur
Fort Alésia
Le futur aux trousses
Madame Claude
Les rois du sport
Erotissimo
Raspoutine
Otalia de Bahia
Barnabé
François 1er
Narcisse
L'acrobate
L'arc de triomphe
Tirez pas sur le pianiste
Le jour de la haine
Une raison pour vivre, une raison pour mourir
Contes pervers
La terreur du masque rouge
Ce salaud d'Inspecteur Sterling
Joselito le rossignol des montagnes
Joselito, l'enfant à la voix d'or
Prépare ton cul j'arrive
T'en aurais pas quelques centimètres de plus
Queues d'acier pour chattes en feu
Lèche moi la chatte pendant qu'on m'enfile
20000 vieux sous mémère
Anthologie de la sodomisation
Trois pétasses en rut
Change de trou, ça fume !
Violences anales
Pucelles pour salle de garde
Ballets roses pour couples vicieux
Châtelaine lubrique
Violée, elle en redemande
Déchire moi l'anus
Vierges cherchant mâles experts
Jus d'amour
La dernière des putes
Croupes en chaleur pour s'éclater
Couilles en feu
Je veux la chatte et le cul
Ménages à partouze
Pucelles violées
Mon cul est à prendre
Vacances spéciales pour sodo
Secrets sadiques
Culottes roses et bas noirs
Chattes rousses en nylon noir
Sodo. explosives
Orgies de ravageurs
Décharge dans tous les trous
Agent secret pour obsédés

Collégienne en nylon noir
Parties fines au collège
Nymphomanes et sexes gloutons
Le viol des sadiques
Foutez-moi par tous les trou
Sodomia with love
Lady chatte en l'air
Dépucelez les otages
Salope demande partenaire pour s'éclater
Eva la grande suceuse
Nuits spéciales pour sodomisées
Fleurs de salopes
Sodomania
Partenaires puissants pour pénétrations
Ecole pour salopes très spéciales
Chattes gourmandes des lycéennes
Plein de petits culs
Mate mon cul et enfile moi
Dossier nymphomanes en rut
Brigades antisodomisées
Position 69 défoncée
Je te défonce sans vaseline
Moi je fais tout
Ravageuses infernales
Putes déchaînées
Baise ou crève
Week end chez les sadiques
Sodomise moi encore
Education spéciale pour collégiennes
Petites vicieuses pour partenaires très musclés
Couples pervers demandant débutantes
Partenaires vicieux équipés dble dimension
Les grandes sodomisées vont s'éclater
Le déchainement des lycéennes
Le camping des putes
Partouze collective pour sonophanes
Sodopartouzes clandest.
La star sodomisée
Chaleurs anales
Soubrettes obscènes très spécialisées
Demande sadique pour putes perverties
La Madone des pipes
Réserve à putes pour commando
Petites filles expertes en langues
Les filles de leur mère
Irma la masseuse
L'antiquaire à la chatte trempée
La fille au pair
Du foutre plein le cul
Le pensionnat des chaudes suédoises
Traitement spécial pour petites filles
Nuits d'orgie à l'hôtel du vice
Rita la vicieuse
Auto-stoppeuse à sodomiser
Triples pénétrations explosives
Initiation au porno d'une vierge
Je mouille aussi par derrière
Le diable au cul
Les suceuses de mâles
Ouvre ton cul salope
Tu me fais mal mais j'aime ça
Allo Sado 69.69
Bourgeoises obscènes
Les violeurs de pucelles
Le château du vice
Le majordome est bien monté
J'aime les grosses légumes

Burnings Lips
Bites en chaleur
L'hôtel des suceuses
Ces sacrés anglaises
Rose et Line
Christa
L'infirmière n'a pas de culotte
Les filles de ferme
Florence
Second voyage de noces
Trois filles en liberté
Je suis née pour baiser
Cérémonie des sens
Carroussel d'amour
Ursula
Passions
Le facteur ... toujours deux fois
Béatrice et Caroline
Les deux gamines
Le sexe à travers le monde
Couples pervers
Les week-end de Caroline
Partouze du Diable
Chattes enragées
Deep Love
American Kiss
Hôtel du plaisir
Sexual Genious
Alyse et Cloé
La peau qui brûle
L'éveil des sens d'Emy Wong
Voluptueuse Laura
La fille à la peau de lune
Prison sado pour femmes
Le manoir de Draguse
L'Amour pas comme les autres
Les joyeuses
Monika et le désir
Le colosse de Rhodes
Coplan Fx 18
Coplan sauve sa peau
Croc blanc
L'île aux trésor
International Prostitution
Mission spéciale
Coplan ouvre le feu
Caravanes
Le défi des géants
Goldocrack
Le tombeau du Maharadja
Le continent des hommes poissons
L'île de la passion
Haine
Une femme dangereuse
Les contrebandiers de Santa Lucia
Les mauvais garçons
Le samouraï aveugle
Capitaine de fer
Le bourreau écarlate
La Dame rouge tua 7 fois
Le fils de l'aigle noir
La perle du pacific
La fièvre de l'or
Commando suicide
Les espions meurent à Beyrouth
Les 3 sergents du Bengale
Le Mans circuit d'enfer
Karzan, maître de la jungle
Les fantômes de Hurlevent
Dossier n° 7
Visa pour Hong Kong
Vaudou aux Caraïbes
Contrat pour la mort
Le Boucanier des îles
Messaline et Agripine
Iron Master
Rome contre Rome
Traffic Express
Mirage
Massacre au soleil
Killer connection
The bird
Comme un lion

Un loup
La secte de Marrakech
Le démon de midi
Une fille nommée Amour
Les bidasses en folie
Toto le Moko
La championne du collège
13 femmes pour Casanova
Le petit monde de Don Camillo
La grande bagarre de Don Camillo
Don Camillo Monsignore
Don Camillo en Russie
Le retour de Don Camillo
Tenderly, la fille qui ne savait pas dire non
Défense de toucher
Virilité
La fiancée qui venait du froid
Diabolo Menthe
La bande du Rex
La toubib du régiment
Les lycéennes redoublent
Les Parisiennes,
Blue Jean
Salut Berthe
L'Emir préfère les blondes
Le braconnier de Dieu
Mon curé chez les nudistes
Les diplômés du dernier rang
Un aller simple
Dis bonjour à la dame
Ya Ya mon Colonel
Le collège en folie
Le gagnant
Dix petits nègres
Antoine et Sébastien
Le corbillard de Jules
Elle voit des nains partout
T'es folle ou quoi
N'oublie pas ton père au vestiaire
Cours après moi que je te t'attrapes
Les religieuses de Saint-Archange
On n'est pas sorti de l'auberge
A cœur joie
Vous intéressez-vous à la chose ?
Qu'est-ce qui fait craquer les filles ?
Honey (fleur de vice)
Un jouet dangereux
La grosse combine
Le bataillon en folie
4 zizis au garde à vous
Le canard à l'orange
La prof connaît la musique
Voulez-vous danser avec moi
La dernière femme
Bellissima
Juliette des esprits
Umberto D.
Piaf
Parlez-moi d'amour
Les violons du bal
Le passé simple
Deep End
Enfer et passion
L'ange bleu
J'irai cracher sur vos tombes
Teresa
Le vainqueur
La vierge
Mister Patman
Femme
Les galets d'Etretat
Le désert rouge
Phobia
Elise ou la vrai vie
Kleinhoff hôtel
Les filles de Grenoble
Pénitencier de femmes
Mademoiselle "Cuisselongues"
La flic chez les poulets

La prof du Bahut
Reste avec nous on s'tire
La flic et la police des mœurs
Brigade Mondaine
La brigade en folie
Les Arnaud
Du mou dans la gâchette
Un drôle de colonel
Les bidasses en vadrouille
Les assassins de l'ordre
Voulez-vous un bébé Nobel
Les caïds
La grande Nouba
L'ardoise
La garce et l'enfant
Les 3 dingues
A la guerre comme à la guerre
Extérieur nuit
L'avion de l'apocalypse
Le jour de la fin des temps
Spectreman l'ennemi venu d'ailleurs
Spectreman Le brouillard qui tue
Spectreman La menace de Zeron
Spectreman L'air empoisonné
La bataille des étoiles
Space Connection
Au pays de la magie noire
Dans les griffes du loup-garou
Ebyrach contre Godzilla
Suspiria
La louve sanguinaire
Carnage
Docteur Hitchcock
Horror star
La chat à neuf queues
L'oiseau au plumage de cristal
Les exterminateurs de l'an 3000
Le diable à sept visages
La crypte du fou
Mausoléum
5 gachettes en or
Ciakmull
Le dernier des salauds
Aujourd'hui ma peau
Etranger fait ton signe de croix
W. Django
La diligence de la mort
Sartana dans la vallée des vautours
Texan le magnifique
Bandidos
Sur la tombe de Sabata
4 salopards pour Garingo
2 croix pour un implacable
Roi de Shaolin
Bras de fer au karaté
Vainqueur
La colère des boxers
Rapace de Shaolin
N° 1 services très spéciaux
Le solitaire
Calibre 44
Seul contre la mafia
La police a les mains liées
Le bistouri de la mafia blanche
T.A.G.
Le casse de Berkeley Square
Dernière mission
Dernier domicile connu
Cran d'arrêt
Le démoniaque
Les chiens verts du désert
Ici Londres, la colombe ne doit pas voler
Alerte en Extrême-Orient
La percée d'Avranches
Holocauste ! l'histoire de la famille...



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

+ de 550 FILMS VHS neufs à la vente 79F pièce

- Holocauste III
- Holocauste IV
- Holocauste V
- Napoléon II - L'Aiglon
- La guerre éternelle
- Brigade Antiracket
- Mort Blanche
- The Teacher
- Flic de race
- Force de tuer
- Les Mordillo
- Lupin 3
- Tom Sawyer
- Rudy le petit Cid
- Mille Tom Pouce
- Bouba
- Les Wombles I
- Les Wombles II
- Les Wombles III
- Archibald
- Brillantine Rock
- David Bowie
- Fleetwood Mac
- Van Morrisson
- Kiss
- Supertramp
- Queen, Chicago, Genesis live
- Earth Wind & Fire
- Meat loaf
- Le capitaine Fracasse
- Le Triangle d'Or
- Ursula, l'anti-gang
- Gangsters
- Vengeance du Sarrazin
- Superman contre Amazone
- Quand la ville s'éveille
- Flammes sur l'Adriatique
- Docteur Justice
- La Rage du Seigneur
- Les Amazones
- Le trésor de Pancho Villa
- Bagarre à Amsterdam
- La révolte des jeunes loups
- La Bourrasque
- La piste des éléphants
- L'Ataragon
- La neige en deuil
- Opération Requin Blanc
- Marco Polo
- American Teen-Agers
- Terreur dans le Shangaï Express
- Passion
- Mundo Cannibal
- Les trois épées de Zorro
- Diamonds
- Les apaches
- Dinosorus
- Les aventuriers de la jungle
- Torijok
- Le Galion
- Fantome du Sheik
- Deux rouquines dans la bagarre
- Le loup solitaire
- Sahara Cross
- La chanson de Roland
- Les tigres du Désert
- Le trésor du Bengale
- Le fils de Zorro
- Un risque à courir
- Les inconnus de Malte
- La papesse
- Meurtres sous contrôle
- La bête tue de sang-froid
- Une vierge chez les morts-vivants
- Que la bête meure
- Le Boucher
- Les Noces Rouges
- Mado
- Les cloches de l'enfer
- Nada
- Par le sang des autres
- La gueule ouverte
- Le cri du coeur
- Une partie de plaisir
- La rage au poing
- Les novices
- Divorce
- Maison des otages
- Même les mômes ont du vague à l'ame
- Homme de joie
- Roustan et Ludmila

- La femme infidèle
- La dernière course
- Prune des bois
- Jil et Jo
- les Taitanfriches
- Les fables de La Fontaine
- Philippe le Petit
- La fureur d'Hercule
- La fureur du gladiateur
- Maciste contre Hercule
- Le Gladiateur magnifique
- Jules César contre les pirates
- La révolte des gladiateurs
- Le retour du gladiateur le plus fort du monde
- Le secret des valises noires
- L'agent Gordon se déchaine
- Les filles du Golden Saloon
- Scandale à St. Tropez
- Un paradis pour les brutes
- Mission secrète
- Le Rodeur
- L'intrus
- Le dernier train de la nuit
- Saison pour les tueur
- Zebra force
- Le serpent
- Le complot
- Lucky Luciano
- La dernière course
- Espionnes au soleil
- Colt 38
- Attaque de fort Douglas
- On m'appelle Vérité
- Le colt était son Dieu
- Les pillards du Kansas
- Planque-toi minable Trinita arrive
- La fuite des Apaches
- Pas de pardon, je tue
- Les Frères Dynamites
- Django le Proscrit
- Pour un whisky de plus
- Billy the Kid
- Le Féroce
- Frères de sang
- Mon nom est Pécos
- Quatre étranges cavaliers
- La ville sans loi
- Run, Man, Run
- Le dernier fusil
- Colts concert

- Avec django, la mort est là
- Pour une piognée d'or
- L'attaques des commandos
- Serpent Klem
- Bataille de Néréta
- Cinquième Offensive
- Ski
- Tir à l'arc
- Le danger, c'est mon métier
- Vagabond skieur
- El Gringo Eskiador
- Le Capitaine
- Ski extrème
- La pente
- Ski glisse
- Le prix de la mort
- Tennis
- Escrime
- Natation
- Tennis de table
- Gymnastique
- Les stars du tennis
- Squash
- Mundial 82
- Catch
- Argentine 78
- Mise en forme aux Champs Elysées
- Cent ans de Rugby en France
- Vive la France
- Les grands sentiments font les bons gueuletons
- Le permis de conduire
- Les murs ont des oreilles
- L'intrépide
- La pension des sous-doués
- Une Nièce malicieuse
- Les Biches
- Elle cause plus, elle flingue
- Docteur Popaul
- La femme en bleu
- Barocco
- La femme écarlate
- La décade prodigieuse
- La dernière bourrée à Paris
- Ok patron
- Les innocents aux mains sales
- Mais ou est donc Ornicar ?
- Un mari, c'est un mari
- La Reine Margot
- Boule de Suif
- Adolphe ou l'age tendre

- Le Seuil du vide
- Maison de poupée
- Oh ! América
- La fureur sexuelle
- Les couples du Bois de Boulogne
- Femmes vicieuses
- Emilienne
- Viol
- Le pied
- Les mangeuses de vices
- Convoi de femmes
- Pigalle
- La maison Tellier
- Une vierge pour St Tropez
- Eugénie de Sade
- Les aventures galantes de Zorro
- Tendre et Perverse Emmanuelle
- Nathalie après l'amour
- Erotisme dans la Roma Antique
- Julia et les hommes
- Stella
- B. comme Béatrice
- Lache moi les valseuses
- Scheherazade
- Little French Maid
- Chorus Call
- Into Snowy
- A piece of America Pie
- Objet of desir
- The sensuous detective
- The ultimate pleasure
- Confessions très intimes d'une petite fille en chaleur
- Gaelle, Malou, Virginie et Julie
- Nadia la jouisseuse
- L'enlèvement des Sabines
- Fella
- Les défonceuses
- Jouissances garanties
- L'école des petite baiseuses
- Scrabble parthouze
- Les voyeuses
- Je suis une Hard Girl
- Les débutantes
- Délectations
- Douces Pénétrations
- Le Ringard
- Le sexe qui jouit
- Gamines à tout faire
- La levrette
- Shining sexe

- A nous les petites cailles
- Les goulues
- Infirmière perverses
- Confidence d'un trou mignon
- Enlève ton slip
- Tale of Tiffany lust
- Femmes impudiques
- Ça fait du bien
- Bordel pour femmes
- Sun sex boulevard
- Viens, j'ai pas de culotte
- Room party
- Les partouzes de Madame Claude
- Les nymphomanes
- Pensionnat de jeunes filles
- Cardine, viens jouir
- Annonces très spéciales
- Couple de débutantes
- Passions déchainées
- Love théâtre
- Enlève ta culotte avant de parler
- Julie par devant par derrière
- Expose me now
- Sucess "Hard magazine"
- La nuit brûlante de Linda
- Une ravissante petite chatte Americaine
- Domination
- La mouillette
- La kermesse du sexe
- Ces femmes qui ne pensent qu'à ça
- Une hotesse très spéciale
- Obsession porno
- Les doigts d'acier qui tuent
- Le maître du kung Fu
- La fille du Dragon Noir
- Le justicier de Hong Kong
- La fureur rouge du Kung Fu
- 359e section
- Alerte 36.80
- Amazones de la luxure
- Av. amoureuses de Robin des bois
- Aventure d'Aladin
- Bactron 317
- Bidasses aux grandes manoeuvres
- Caprices de Caroline chérie
- Capture
- Capucine la petite taupe
- Chambre 17

- Chevaliers de la croupe
- Couples en chaleur
- Et... Sabata les tua tous
- Exibitions danoises
- Fantasmes africains
- Fantasme d'Isabelle
- Fils de Caroline chérie
- Formule 1
- Furia porno à San Feliu
- Garringo
- Horde des salopards
- Horizon, honneurs de la guerre
- Interdit aux moins de 13 ans
- Jeunes jouisseuses
- Jeux de mains
- L'autre enfer
- L'épée du Cid
- L'erreur
- L'été indien
- La belle emmerdeuse
- La débandade
- La fugitive
- La neige en sang
- Le cheik rouge
- Le fauve est laché
- Le loup et le lapin 1
- Le loup et le lapin 2
- Le sexe interdit
- Le soleil blanc
- Le temps de la mort
- Le trésor de Malaisie
- Légitime défense
- Les 2 gladiateurs
- Les Arrogants
- Les Belles Soeurs
- Les Cochonnes
- Les Gros Malins
- Les Joyeux Lurons
- Les Orphelins
- Les pirates du XXe siècle
- Lolita prête à tout
- Ne me laisse pas seul papa
- Meurtre à Ibiza
- Mort amoureuse
- Energic Dance
- Numéro 2
- Obsessions sex Lady Winter
- Olinka grande prêtresse
- Opération lune
- Papillon sur l'épaule
- Perversions profondes
- Pièges pour 7 espions
- Portrait de Dorian Gray
- Positions danoises

- Possédées du Diable
- Premier voyage
- Qui j'ose aimer
- Revanche d'Ivanhoé
- Roller boy
- Service secret
- Signé Arsène Lupin
- Sophie petite fille perverse
- Soumissions
- Spectreman 1
- Spectremen 2
- Spectreman 3
- Sport Billy (Football)
- Sport Billy (Golf-Tennis)
- Sport Billy (Volley-ball)
- Sport Billy (Athlétisme)
- Sport Billy (Course de chevaux)
- Sport Billy (Ski-Bobsley)
- Sport Billy (Ping-Pong)
- Sport Billy (tir à l'arc)
- Sport Billy (Arts martiaux)
- Terreur Express
- Vengeurs de L'Ave Maria
- Vierges maudites de Dracula
- L'homme du Névada
- Arsène Lupin contre Arsène Lupin
- 7 disciples de Shaolin
- Aventure à Beyrouth
- Boss à Hiroshima
- Bruce Lee n'a pas de rival
- California Stop
- Cauchemar
- Chatiment des traitres
- Combat Dragon d'or
- Compagnons de la gloire
- Coup tonnerre de Shaolin
- Dernier défi
- Dimanche noir
- Dragon contre les griffes de la mort
- Dans les griffes du faucon
- Duel à mort
- Exécuteur attaque Empire
- Frankenstein 2000
- Fureur de Shaolin
- Hong Kong appelle dragon
- Internées de Kampili
- Invincible Tigresse karaté
- Jacob
- Justicier de Hong Kong
- Karatéca Erotica
- Kung Fu Kids

- L'ange aux poings d'acier
- La bande à papa (inédit)
- La braque
- La famille Fenouillard
- La privée
- La secte cannibale
- Le crime parfait
- Le dos au mur
- Le Dragon Rouge
- Le Micheton
- Les 4 Déserteurs
- Le Démons de guerre
- Les Mille et une Nuits
- Les Plays Boys
- Les Vengeurs
- Les Vengeurs de la nuit
- Madame Claude 2
- Maîtresse de nuit, Hecate
- Messaline impératrice et putain
- Meurtre dans l'Orient Express
- Opération mercenaires
- Perfect Killer
- Pétrole pétrole
- Prise secrète du dragon
- Quand les jaunes voient rouges
- Rage des Dragons Rouges
- Rapt
- Retour des morts vivants
- Révoltes des apaches
- S.A.R.L.
- S.O.S. Emergency
- Sang du Dragon
- Super Express 109
- Superman du Karaté
- Terrible revanche Shaolin
- Tigre aux Griffes d'Or
- Trafic à Bali
- Wang Yu fait rougir Fleu
- Mer en flammes
- Le combat du tigre
- Huge bust workout
- Erotica
- The Bad bride
- Nooner
- Great Lady
- Travesties folies
- Hot numbers
- Taboo Vol I, II.
- Body lust
- Shaved
- Dirty movies Vol A, B, C, D, E.
- Les Lesbos de Paris
- Water People
- Blonde Heat

- Lost in lust
- Freeway honey
- Titalators
- Black vol I
- Black Vol II
- Black Vol IV
- Juice
- Ramrod Vol I, II, III, IV.
- Stundhunter Vol I, II.
- I like to be watched
- The Idol
- Shave Tail
- Undressed
- Thunder thighs
- Ripples and wrinkles
- Les assoiffés de l'or noir
- La bataille de Mandchourie
- Chuck
- Gang des aveugles
- Brigades anti-terroriste
- La Mafia en alerte
- Ulysse contre Hercule
- Bulle sous les mers
- Glissement de tes reins
- Violée, déchirée, humiliée
- Va et vient voluptueux
- Tremblements de chair
- Un taxi pour que j'te broute
- Sous le signe de Rome
- S. comme sperme
- Prends moi comme une bête
- Rends moi folle
- Introduisez votre ticket
- Miss Partouze
- Infirmières très complaisantes
- Change pas de main
- Dynamite express
- jeux de langues particuliers
- Chaude et humide Natacha
- Sodomisations
- Collégiennes en délire
- La cassure
- Le sadique
- La Louve de Stilberg
- La griffe du Goyote
- Cheating wives
- L'ombre de Zorro
- Les révoltés d'Alcantara
- Capitaine Tempête
- La Route de Corynthe
- Amber et Sharon à Paris I, II.

Département Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL
10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance
1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**
2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.
3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;
b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**
c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.
Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

AMS 06/87

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)
N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE
+ FORFAIT DE PORT
TOTAL A REGLER

VALEUR PLUS V 2.0

La fulgurante croissance du marché des compatibles PC bon marché, a poussé les éditeurs à commercialiser des logiciels professionnels à bas prix. C'est ce qu'a réalisé la société WALDATA avec VALEUR PLUS, un logiciel de gestion boursière dont la qualité permet de rivaliser avec les meilleurs logiciels du genre sur PC.

Ecrit en Turbo-Pascal, VALEUR PLUS est rapide et incroyablement simple à utiliser pour peu que l'on suive attentivement les instructions contenues dans le manuel fourni avec le logiciel. Ce manuel est d'ailleurs d'excellente qualité, tant au niveau du contenu que de celui de l'esthétique. Constitué de 104 pages, il vous guide étape par étape depuis le chargement du programme jusqu'à l'utilisation complète de toutes les possibilités du logiciel. L'accès au logiciel et aux éventuelles données est protégé par un code que vous aurez vous-même préalablement défini lors des précédentes utilisations du programme.

Quelques détails

Reprenons un court passage du manuel pour vous donner une idée des capacités de VALEUR PLUS V 2.0.
- 500 actions dans un même fichier;
- éclatement illimité du fichier;
- bilans, états, analyses partielles ou totales selon votre sélection des valeurs;
- nombre illimité de titres;
- historique des 52 derniers cours;
- relevés des opérations illimitées;
- sortie d'états comptables (bilan, tableau);
- analyses du portefeuille (plus-values, guide boursier, graphiques...);
- gestion complète du compte (situation, état, mouvements, frais débités);
- six types d'opérations sur les valeurs;

Ces dix exemples vous donnent un aspect des capacités de ce logiciel très alléchant.

Utilisation

Dès son lancement, le programme vous demande d'entrer votre code confidentiel (11111 si vous utilisez VALEUR PLUS pour la première fois, ou si vous n'avez pas prédéfini de code d'accès). Si votre réponse est incorrecte, le programme n'ira pas plus loin, sinon, ce dernier vous demandera alors d'entrer la date utile à la mise à jour des fichiers.

Il vous faudra ensuite définir le nom du fichier sur lesquel vous désirez travailler. Si celui-ci n'existe pas sur votre disquette de travail, le programme le créera un peu à la manière de WORDSTAR (pour les connaisseurs !). La sélection des options se fait par menus consécutifs rejoignant ainsi le procédé d'arborescence. La présentation est très soignée, l'écran étant divisé en plusieurs cadres, chacun ayant son propre type de fonctions. Il est également possible, grâce à l'analyse graphique, d'obtenir une représentation en histogrammes de chaque valeur du portefeuille. C'est-à-dire :
- valeur des cours enregistrés;
- valeur de l'indice de référence choisi;
- moyenne mobile qui est calculée sur dix valeurs.

Bien sûr, si vous possédez une imprimante, grâce à l'option IMPRESSION, vous pouvez imprimer l'état du compte ou toutes autres données. Vous avez également la possibilité de configurer votre imprimante : Epson, IBM, feuille à feuille, longueur de page, saut de page.
Cette opération s'effectue dans la partie configuration système de VALEUR PLUS.

Ce logiciel devrait plaire à tous ceux d'entre vous qui utilisent leur PC pour une gestion boursière.

Eric Mistelet

01 AMBERIEU EN BUGEY

BUGEY INFORMATIQUE

Vente-Conseil-Formation
Développements

ORDINATEURS
LIBRAIRIE
LOGICIELS
ACCESSOIRES

33, avenue Paul Painlevé
01500 Ambérieu en Bugey
Tél. : 74.34.60.70

06 NICE

AZUR COMMUNICATION TELEMATIQUE (LEM)

*

Spécialiste AMSTRAD
pour toutes applications
professionnelles

*

Conseil - Vente - Formation
Réalisation de logiciels
spécifiques

58, avenue Saint-Augustin
5e étage
06200 NICE - Tél. : 93.21.16.32
Informations sur Minitel 93.21.19.19

06 NICE-St LAURENT DU VAR

MICRO 3000

15 années d'expérience
Distributeur agréé
AMSTRAD

L'accueil, le conseil et la compétence réunis

Entrée ou sortie CAP 3000
Galerie supérieure
GALAXIE 3000
Av. Léon Béranger
06700 - St LAURENT DU VAR
Tél. : 93.07.44.22

09 PAMIERS

ARISERV

****** INFORMATIQUE**

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PERIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE

CHAINES HI-FI AMSTRAD

Liste sur demande
22, avenue de Foix
09100 PAMIERS
Tél. 61.67.25.98

13 MARSEILLE

CALCULS ACTUELS

informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91 . 33.33.44

14 CAEN

Loisir INFORMATIQUE 14

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

39/41 rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : **(31) 85.18.77**

25 BESANÇON

PROFORMA-P.S.I.



CPC 464 6128 — **PCW 8256 8512**

TOUT POUR AMSTRAD

3, RUE DE LORRAINE
25000 BESANCON
81 82 24 51

CLUB AMSTRAD
Maison de quartier St-Ferjeux
Avenue Ducat, 25000 BESANÇON
81.52.42.52

33 BORDEAUX

GARAGE POUR AMSTRAD 8256

Enfin un logiciel pour réparateurs automobiles puissant et simple d'emploi qui vous permet de faire vos factures, vos devis, votre gestion de stock, etc...

990 F T.T.C. Port compris

PHILIPPE ELECTRONIQUE

15, cours de l'Argonne
33000 Bordeaux
Tél. : 56.91.04.64
Paiement à la commande
ou contre remboursement (ajouter 30 F).

33 BORDEAUX



INFORMATIQUE

Cannes - Avignon - Bordeaux

FORMATION ET ASSISTANCE

Toutes les applications
de votre micro :

PROFESSIONNELS
HOBBISTES

257, rue Judaïque
33000 BORDEAUX
Tél : 56.24.05.34

CREDIT VENTE PAR CORRESPONDANCE

51 REIMS

LOGIMICRO
REVENDEUR QUALIFIÉ
CONSEIL
AMSTRAD
DES PROFESSIONNELS AU SERVICE
DES PARTICULIERS ET DES ENTREPRISES
• Pus de 500 titres logiciels et livres
• Maintenance et formation
• Démonstrations PC 1512
2, avenue de Laon
51100 REIMS
Tél. : 26.47.44.14

57 METZ

GRYCHTA Frères

ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES

1 et 15 rue de la Fontaine
57000 METZ
Tél. : 87.75.61.43 et 87.36.09.18.

59 LILLE

TAM.SCALL
105, rue Léon Gambetta
(angle rue Solférino)
près de la Préfecture
LILLE
POINT PILOTE
AMSTRAD

60 CHANTILLY



ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER
12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

61 VIMOUTIERS

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

62 LENS



L'INFORMATIQUE
SERVICE COMPRIS
VOTRE NOUVEAU
SPECIALISTE
AMSTRAD
ouvert de 9h30 à 12h30/14h30 à 19h30
sauf le lundi matin
20, rue de la Gare
(face au commissariat de Police)
62300 LENS
Tél. : 21.28.42.24

62 LENS

LENS MICRO INFORMATIQUE
LMI
Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs
et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

62 BETHUNE



LA BOUTIQUE
MICRO-INFORMATIQUE
Ets RUFFIN
165, rue Sadi-Carnot

64 PAU



Revendeur agréé
AMSTRAD PROFESSIONNEL

POINT CLUB AMSTRAD

11, rue Samonzet - 64000 PAU
Tél. : 59 83 78 78

77 ROISSY-EN-BRIE

ITM.77
LE SERVICE EN PLUS
Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie
CENTRE CIAL DE LA FERME D'AYAU
77680 ROISSY EN BRIE
TEL : 60.28.61.60

78 VERSAILLES

Microfolie's
les spécialistes AMSTRAD
464-6128-8256-8512
PC 1512
78000 Versailles - 4, rue André Chénier
(1) 30 21 75 01
78100 St Germain-en-Laye -
34, rue des Louviers
(1) 34 51 71 11

87 LIMOGES

SOMIF
INFORMATIQUE
Revendeur Agréé
AMSTRAD
TOUTE LA GAMME DES ORDINATEURS, CHAINES HI-FI ET MAGNETOSCOPES
3, rue Jules Guesde
87000 LIMOGES - Tél. 55.34.64.19

91 ORSAY-COURTABOEUF

Vente à COURTABOEUF et par correspondance
Crédit - Documentation - Tarif sur demande
OLIVETTI AMSTRAD COMPATIBLES PC
FORMATION A LA CARTE
-TRAITEMENT DE TEXTE
-COMPTABILITE INFORMATIQUE
-MS-DOS, GEM-BASIC 2
-GESTION DE FICHIER
DISTRIBUTION et SERVICES
Z.A. ORSAY-COURTABOEUF. B.P. 209
Avenue du Québec - D10
91944 LES ULIS CEDEX
Tél. : 16 (1) 64.46.27.80

91 PALAISEAU

Arts et Bureautique Services
Distributeur agréé
AMSTRAD
Professionnel et familial
Papeterie
Bureautique
Micro-informatique
Point d'enseignement SHARP
22, rue de Paris
91120 Palaiseau
(1) 60.14.09.54

91 LES ULIS



REVENDEUR DE JEUX
pour
AMSTRAD
Centre Commercial ULIS-VILLE
91940 LES ULIS
Tél. : 69.28.33.77

93 VILLEMOMBLE

M. F. I.
MICROS FOURNITURES INFORMATIQUES
SPECIALISTE AMSTRAD
MICRO-ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES
88, avenue Galliéni
93250 VILLEMONBLE
Tél. : 48.55.32.87

97-1 GUADELOUPE

DIMECO
REVENDEUR EXCLUSIF AGRÉÉ AMSTRAD
Conseil, Vente, Formation,
Réalisation de logiciels,
Accessoires...
31, Rue A.R Boisneuf
97110 - POINT A PITRE
TEL : 83.23.94

97-2 MARTINIQUE

MUSIC - HALL
REVENDEUR EXCLUSIF AGRÉÉ AMSTRAD
Conseil, Vente, Formation,
Réalisation de logiciels,
Accessoires...
85, Rue Elénac
97200 - FORT DE FRANCE
TEL : 70.64.45

LA BOÎTE À OUTILS DU MUSICIEN

Jusqu'à maintenant, toutes les applications musicales créées pour Amstrad ont été vraiment musicales c'est-à-dire ayant pour but de jouer de la musique avec son micro-ordinateur. Voici donc pour changer un peu, un programme qui s'adresse plus à ceux qui veulent utiliser leur ordinateur comme une aide à la composition ou à l'interprétation, qu'en tant que synthétiseur.



Ce programme va se décomposer en trois parties. La première est un métronome. La seconde est un simple mais bien utile diapason. La dernière enfin est une aide à la transposition, obstacle redouté par bon nombre de musiciens.
Entrons tout de suite dans le vif du sujet et décortiquons le listing. Passons très vite sur les premières lignes qui ne servent qu'à dimensionner nom 1 $ et nom 2 $ qui seront utilisés pour la reconnaissance des notes dans la troisième partie. Trois redéfinitions de caractères permettent d'améliorer la présentation des trois parties.
Enfin, l'écran de présentation du programme est assez simple, sans obligation d'écouter toujours la même musique et d'attendre une minute avant de pouvoir travailler réellement. Arrive donc rapidement l'écran du menu avec le choix entre les trois options.

Le métronome

Que demande-t-on à un bon métronome ? Deux choses. La première est d'avoir un réglage facile et précis et la deuxième est d'être reproductible dans ses battements. Du point de vue précision, pas de soucis à se faire avec un micro-ordinateur. En effet l'horloge tourne à 4 MHz et ne bougera jamais. Il fallait donc juste trouver un moyen de pouvoir changer facilement la fréquence de la cadence, et de visualiser cette même cadence. J'ai choisi d'utiliser un simple trait clair pour représenter l'échelle de 40 jusqu'à 200. Un autre trait plus sombre lui avance ou recule en fonction de la mesure choisie. Pour obtenir un signal visuel et sonore, on va utiliser les interruptions de l'Amstrad avec la commande EVERY x,h GOSUB 1p ;x représentant l'unité de temps entre chaque interruption, h le numéro de l'horloge utilisée (1 à 4) et 1p étant la ligne de sous-programme où se trouve l'ordre que l'on veut exécuter pendant cette interruption. Ici le sous-programme est une commande SOUND pour générer le "clac" typique du métronome et PRINT STRING $ pour tracer une ligne et l'effacer pour ceux qui voudraient couper le son du métronome.
Une dernière remarque enfin, concernant les lignes 500 à 560. Chaque mot est entré de la façon suivante :
PRINT "L CTRLh CTRLj A CTRL h CTRL j R CTRLh CTRLj etc.
Les espaces entre la lettre et les commandes CTRL ne sont là que pour la bonne compréhension mais ne sont pas à introduire lors de la saisie du listing. Pour utiliser le métronome, régler la vitesse à l'aide des flèches droite et gauche. Lancer le métronome avec la barre espace. Tout changement se fait avec les flèches et le fait d'appuyer à nouveau sur la barre espace valide la nouvelle mesure. Le retour au menu se fait avec la touche ENTER.

Le diapason

Qu'est-ce qu'un diapason sinon un appareil capable de donner le LA à 440 Hz, c'est-à-dire le LA de référence ? Ici, une simple commande SOUND et le tour est joué !
Simple mais bien utile lorsque l'on veut accorder un instrument mécanique. La barre espace permet d'entendre le La. La touche ENTER permet de revenir au menu.

L'aide à la transposition

La transposition est le simple fait de remonter ou de descendre de quelques demi-tons une partition afin de la rendre plus facile à chanter ou à jouer. Simple donc si certaines règles de solfège ne venaient jouer les troubles-fête dans tout cela. Ce programme va donc commencer par trier la tonalité de départ et la tonalité dans laquelle on veut transposer par son mode mineur ou majeur. En effet, on ne transpose pas du mineur en majeur. Pour cette raison, si la tonalité de départ est en majeur, seul le mode majeur est accepté pour la tonalité de transposition. Dans le cas contraire, la question sera reposée. Ensuite, il faut voir s'il y a un dièse ou un bémol. Pour simplifier le programme, le bémol est tout simplement représenté par "b" et le dièse par "#" (SHIFT 3). Mais tout serait très facile s'il ne fallait envoyer certaines gammes dont la dénomination ne comporte ni dièse ni bémol vers les gammes avec bémols par exemple. Entre les lignes 1210 et 1320 se situe donc une gare de triage afin que chaque gamme trouve ses dièses ou ses bémols. Alors seulement on peut aller chercher le numéro de la note dans sa gamme avec # ou b. Une fois ce numéro trouvé, on part vers le calcul complet de la gamme en mineur ou en majeur. Dans les deux cas, le principe est le même.
Dans le cas du majeur par exemple, on lit les DATA's en 1 470 qui correspondent au schéma de la gamme majeur (un ton, un demi-ton, un ton, un ton, un ton). Une boucle partant du numéro de la note de notre tonalité et incrémentée par les DATA's vient donc chercher les notes qui vont composer la gamme recherchée. L'organigramme est semblable pour la tonalité dans laquelle on veut



transposer. Mais avant d'imprimer chaque note à l'écran, il faut encore vérifier que la gamme demandée ne comporte pas une exception à la règle. Dans la gamme de do majeur par exemple le Fa s'appelle Mi et le Do s'appelle Si . Chaque module va donc suivre la même démarche avant d'arriver à l'impression finale sur l'écran des tonalités de départ puis d'être transposée. Une flèche indique à l'écran ce que devient chaque note dans la nouvelle tonalité. Attention à la bonne saisie des notes, toute erreur pouvant donner des gammes bizarres.

J'espère que ce programme et surtout cette troisième partie permettra aux musiciens déçus par les sons de l'Amstrad d'utiliser tout de même leur micro-ordinateur dans la pratique de leur instrument favori.

Dominique Gourdier



```
10 INK 0,23:INK 1,3:INK 2,3,23: BOR  [1835]
DER 9
20 DIM nom1$(12),nom2$(12)           [1290]
30 SYMBOL AFTER 250                  [1398]
40 SYMBOL 252,&0,&0,&0,&0,&FF,&FF,&  [2636]
FF,&0
50 SYMBOL 253,&E0,&E0,&E0,&E0,&E0,&  [3236]
E0,&E0,&0
60 SYMBOL 254,&7,&7,&7,&7,&7,&7,&7,  [1645]
&0
70 MODE 1                            [506]
80 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(40,CHR$  [1682]
(236))
90 LOCATE 1,25:PRINT STRING$(40,CHR  [1864]
$(236));
100 FOR i=3 TO 23 STEP 2             [1100]
110 LOCATE 1,i:PRINT CHR$(236):LOCA  [2814]
TE 40,i:PRINT CHR$(236)
120 NEXT                             [350]
130 RESTORE 150                      [749]
140 FOR i= 1 TO 7:READ t$(i):NEXT    [1339]
150 DATA LA,BOITE,A,OUTILS,DU,MUSIC  [3118]
IEN,DOMINIQUE GOURDIER V. 1/87
160 FOR i=1 TO 7                     [447]
170 esp(i)=(40-LEN(t$(i)))/2         [1618]
180 LOCATE esp(i),3+(i*2):PRINT t$(  [1952]
i)
190 NEXT                             [350]
200 WINDOW #1,6,35,19,21:PEN#1,2:PA  [2345]
PER #1,1
210 PRINT#1,STRING$(29,CHR$(32)): P  [5190]
RINT#1,"  barre espace pour le menu
  ":PRINT#1,STRING$(29,CHR$(32))
220 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 220      [1372]
230 IF INKEY(47)=0 THEN 260 ELSE 22  [1066]
0
240 '                                [117]
250 ' menu                           [811]
260 MODE 1                           [506]
270 ti$=CHR$(24)+" LA BOITE A OUTIL  [3379]
 DU MUSICIEN "+CHR$(24)
280 l=LEN(ti$)-2                     [666]
290  esp = (40 -l)/2                 [1067]
300 LOCATE esp,4:PRINT STRING$(l,CH  [2396]
R$(143))
310 LOCATE esp,5:PRINT ti$           [2089]
320   LOCATE esp,6:PRINT STRING$(l,  [2664]
CHR$(143))
330 LOCATE 10,10:PRINT"1 - Metronom  [1857]
e"
340 LOCATE 10,12:PRINT"2 - Diapason  [2374]
"
350 LOCATE 10,14:PRINT"3 - Transpos  [2453]
ition"
360 WINDOW#1,6,35,19,21:PEN#1,2:PAP  [2345]
ER #1,1
370 LOCATE #1,5,1:PRINT#1,STRING$(2  [2334]
0,CHR$(32))
380 LOCATE #1,5,2:PRINT#1," Entrez   [4062]
votre choix "
390 LOCATE #1,5,3:PRINT#1,STRING$(2  [1468]
0,CHR$(32))
400 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 400      [1384]
410 IF VAL(a$)<1 OR VAL(a$)>4 THEN   [1967]
400
420 ON VAL(a$) GOSUB 430,860,1020    [2207]
430 MODE 2                           [513]
440 LOCATE 29,2:PRINT STRING$(19,CH  [2210]
R$(252))
450 LOCATE 29,4:PRINT STRING$(19,CH  [2407]
R$(131))
460 LOCATE 29,3:PRINT CHR$(253):LOC  [3112]
ATE 47,3:PRINT CHR$(254)
470 LOCATE 30,3:PRINT"M E T R O N O  [1670]
 M E"
480 LOCATE 1,5                       [623]
490 PRINT STRING$(80,CHR$(143))      [1380]
500 LOCATE 5,7:PRINT"L"CHR$(10)CHR$  [4657]
(8)"A"CHR$(10)CHR$(8)"R"CHR$(10)CHR
$(8)"G"CHR$(10)CHR$(8)"O"
510 LOCATE 12,7:PRINT"L"CHR$(10)CHR  [6981]
$(8)"A"CHR$(10)CHR$(8)"R"CHR$(10)CH
R$(8)"G"CHR$(10)CHR$(8)"H"CHR$(10)C
HR$(8)"E"CHR$(10)CHR$(8)"T"CHR$(10)
CHR$(8)"T"CHR$(10)CHR$(8)"O"
520 LOCATE 15,7:PRINT"A"CHR$(10)CHR  [5318]
$(8)"D"CHR$(10)CHR$(8)"A"CHR$(10)CH
R$(8)"G"CHR$(10)CHR$(8)"I"CHR$(10)C
HR$(8)"O"
530 LOCATE 26,7:PRINT"A"CHR$(10)CHR  [6806]
$(8)"N"CHR$(10)CHR$(8)"D"CHR$(10)CH
R$(8)"A"CHR$(10)CHR$(8)"N"CHR$(10)C
HR$(8)"T"CHR$(10)CHR$(8)"E"
540 LOCATE 37,7:PRINT"M"CHR$(10)CHR  [6985]
$(8)"O"CHR$(10)CHR$(8)"D"CHR$(10)CH
R$(8)"E"CHR$(10)CHR$(8)"R"CHR$(10)C
HR$(8)"A"CHR$(10)CHR$(8)"T"CHR$(10)
CHR$(8)"O"
550 LOCATE 52,7:PRINT"A"CHR$(10)CHR  [7476]
$(8)"L"CHR$(10)CHR$(8)"L"CHR$(10)CH
R$(8)"E"CHR$(10)CHR$(8)"G"CHR$(10)C
HR$(8)"R"CHR$(10)CHR$(8)"O"
560 LOCATE 65,7:PRINT"P"CHR$(10)CHR  [5004]
$(8)"R"CHR$(10)CHR$(8)"E"CHR$(10)CH
R$(8)"S"CHR$(10)CHR$(8)"T"CHR$(10)C
HR$(8)"O"
570 x=0                              [351]
580 tempo =40                        [1180]
590 WINDOW #1,25,55,19,21:PAPER #1,  [3106]
1:PEN#1,0
600 FOR i=1 TO 3:LOCATE #1,1,i:PRIN  [1913]
T#1,STRING$(30,CHR$(32)):NEXT
610 LOCATE#1, 10,2:PRINT#1,"TEMPO =  [4103]
 ";:LOCATE#1,17,2 :PRINT#1, tempo
```

```
620 LOCATE 5,23:PRINT CHR$(242)+CHR [7431]
$(32)+CHR$(243)+" Pour augmenter ou
 diminuer le tempo"
630 LOCATE 5,24:PRINT"ENTER Pour re [4778]
tour au menu"
640 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 640     [1209]
650 IF INKEY(1)=0 THEN x=x+1        [1521]
660 IF INKEY(8)=0 THEN x=x-1        [1278]
670 IF INKEY(47)=0 THEN 770         [449]
680 IF INKEY (18)=0 THEN DI:GOTO 26 [1299]
0
690 IF x<1 THEN PRINT CHR$(7);:LOCA [2939]
TE 1,5:PRINT CHR$(143);:x=0:GOTO 74
0
700 IF x>80 THEN x=80:PRINT CHR$(7) [4214]
;:LOCATE 80,5:PRINT CHR$(207):GOTO
740
710 LOCATE x,5:PRINT CHR$(207)      [1284]
720 IF x=80 THEN LOCATE x,5:PRINT C [2147]
HR$(143):GOTO 740
730 LOCATE x+1,5:PRINT CHR$(143)    [1484]
740 tempo=40+(x*2)                  [1528]
750 LOCATE#1, 17,2:PRINT#1, tempo   [1118]
760 GOTO 640                        [373]
770 i=0                             [420]
780 inter = 3000/tempo              [1325]
790 EVERY inter,1 GOSUB 820         [1573]
800 i=i+1                           [444]
810 IF INKEY(47)=0 THEN 640 ELSE 80 [1285]
0
820 LOCATE 35,17:PRINT STRING$(10,C [2576]
HR$(143))
830 SOUND 1,142,2,7,,,2             [1324]
840 LOCATE 35,17:PRINT STRING$(10,C [2677]
HR$(32))
850 RETURN                          [555]
860 MODE 2                          [513]
870 LOCATE 29,2:PRINT STRING$(17,CH [2128]
R$(252))
880 LOCATE 29,4:PRINT STRING$(17,CH [2935]
R$(131))
890 LOCATE 29,3:PRINT CHR$(253):LOC [3251]
ATE 45,3:PRINT CHR$(254)
900 LOCATE 30,3:PRINT"D I A P A S O [2022]
 N"
910 WINDOW #2,10,70,10,15:PEN #2,0: [2932]
PAPER #2,1
920 FOR i=1 TO 5:PRINT#2,STRING$(59 [1958]
,CHR$(32)):NEXT
930 LOCATE #2,5,2:PRINT#2,"BARRE ES [3672]
PACE POUR ENTENDRE LE LA 444"
940 LOCATE #2,5,4:PRINT#2,"ENTER PO [3150]
UR RETOUR AU MENU"
950 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 950     [1322]
960 IF INKEY(18)=0 THEN SPEED KEY 1 [1027]
0,10:GOTO 260
970 IF INKEY(47)=0 THEN 980         [503]
980 SPEED KEY 2,2                   [1438]
990 SOUND 5,284,100,7               [1268]
1000 GOTO 950                       [318]
1010 END                            [110]
1020 ' transposition                [885]
1030 MODE 2                         [513]
1040 LOCATE 26,2:PRINT STRING$(27,C [2903]
HR$(252))
1050 LOCATE 26,4:PRINT STRING$(27,C [2670]
HR$(131))
1060 LOCATE 26,3:PRINT CHR$(253):LO [2267]
CATE 52,3:PRINT CHR$(254)
1070 LOCATE 27,3:PRINT"T R A N S P  [2795]
O S I T I O N"
1080 RESTORE 1100                   [763]
1090 FOR i=1 TO 12:READ nom1$(i),no [3067]
m2$(i) :NEXT
1100 DATA do,do,do#,reb,re,re,re#,m [5008]
ib,mi,mi,fa,fa,fa#,solb,sol,sol,sol
#,lab,la,la,la#,sib,si,si
1110 WINDOW #1,1,80,5,10:PEN #1,1:P [2296]
APER #1,0
1120 LOCATE #1,5,2:PRINT#1,"Entrez  [6912]
la tonalite de depart sous la forme
 do#,min
1130 LOCATE #1,5,4:INPUT #1,"Tonali [2574]
te : ";note$,mo$
1140 CLS #1                         [373]
1150 LOCATE #1,5,2:PRINT#1,"Entrez [10119]
la tonalite dans laquelle vous desi
rez transposer"
1160 LOCATE #1,5,4:INPUT #1,"Tonali [3691]
te : ";trnote$,trmo$
1170 CLS #1                         [373]
1180 IF mo$<>trmo$ THEN 1140        [1819]
1190 LOCATE #1,20,3:PRINT#1,"Transp [4317]
osition de ";note$;" ";mo$;" en "tr
note$;" "trmo$
1200 alt$=RIGHT$(note$,1):tralt$=RI [3398]
GHT$(trnote$,1)
1210 IF note$="re" AND mo$="min" TH [1834]
EN alt$="b"
1220 IF note$="sol" AND mo$="min" T [2250]
HEN alt$="b"
1230 IF note$="do" AND mo$="min" TH [2162]
EN alt$="b"
1240 IF note$="fa" AND mo$="min" TH [1658]
EN alt$="b"
1250 IF trnote$="re" AND trmo$="min [2486]
" THEN tralt$="b"
1260 IF trnote$="sol" AND trmo$="mi [4227]
n" THEN tralt$="b"
1270 IF trnote$="do" AND trmo$="min [4009]
" THEN tralt$="b"
1280 IF trnote$="fa" AND trmo$="min [3340]
" THEN tralt$="b"
1290 IF trnote$="dob" AND trmo$="ma [3178]
j" THEN nom2$(12)="dob"
1300 IF note$="dob" AND mo$="maj" T [2690]
HEN nom2$(12)="dob"
1310 IF note$="fa" AND mo$="maj" TH [1460]
EN alt$="b"
1320 IF trnote$="fa" AND trmo$="maj [2777]
" THEN tralt$="b"
1330 IF alt$="b" THEN 1370          [703]
1340 FOR i=1 TO 12                  [321]
1350 IF note$<>nom1$(i) THEN NEXT E [3072]
LSE numnote=i:GOTO 1390
1360 GOTO 1390                      [421]
1370 FOR i=1 TO 12                  [321]
1380 IF note$<>nom2$(i) THEN NEXT E [1950]
LSE numnote=i
1390 IF tralt$="b" THEN 1420        [1287]
1400 FOR i=1 TO 12                  [321]
1410 IF trnote$<>nom1$(i) THEN NEXT [3546]
 ELSE trnumnote=i:GOTO 1440
1420 FOR i=1 TO 12                  [321]
1430 IF trnote$<>nom2$(i) THEN NEXT [3289]
 ELSE trnumnote=i
```



```
1440 IF mo$="min" THEN 1860            [1423]
1450 RESTORE 1470                      [737]
1460 FOR i=1 TO 6:READ espace(i):NE [1494]
XT
1470 DATA 2,2,1,2,2,2                  [388]
1480 IF alt$="b" THEN 1580             [916]
1490 FOR i=1 TO 7                      [447]
1500 IF numnote>12 THEN numnote=num [2578]
note-12
1510 IF note$="fa#" THEN nom1$(6)=" [1481]
mi#"
1520 IF note$="do#" THEN nom1$(6)=" [1329]
mi#"
1530 IF note$="do#" THEN nom1$(1)=" [1344]
si#"
1540 LOCATE 30,8+i*2: PRINT nom1$(n [1962]
umnote)
1550 numnote=numnote+espace(i)         [1636]
1560 NEXT                              [350]
1570 GOTO 1650                         [313]
1580 FOR i=1 TO 7                      [447]
1590 IF numnote>12 THEN numnote=num [2578]
note-12
1600 IF note$="solb"  THEN nom2$(12 [1908]
)="dob"
1610 IF note$="dob" THEN nom2$(5)=" [2473]
fab"
1620 LOCATE 30,8+i*2:PRINT nom2$(nu [1941]
mnote)
1630 numnote=numnote+espace(i)         [1636]
1640 NEXT                              [350]
1650 FOR i=1 TO 7                      [447]
1660 LOCATE 35,8+i*2:PRINT STRING$( [4031]
9,CHR$(154));CHR$(243)
1670 NEXT                              [350]
1680 IF tralt$="b" THEN 1780           [1295]
1690 FOR i=1 TO 7                      [447]
1700 IF trnumnote>12 THEN trnumnote [2001]
=trnumnote-12
1710 IF trnote$="fa#" THEN nom1$(6) [2406]
="mi#"
1720 IF trnote$="do#" THEN nom1$(6) [2212]
="mi#"
1730 IF trnote$="do#" THEN nom1$(1) [2021]
="si#"
1740 LOCATE 50,8+i*2: PRINT nom1$(t [1692]
rnumnote)
1750 trnumnote=trnumnote+espace(i)  [472]

1760 NEXT                              [350]
1770 GOTO 2280                         [339]
1780 FOR i=1 TO 7                      [447]
1790 IF trnumnote>12 THEN trnumnote [2001]
=trnumnote-12
1800 IF trnote$="solb" THEN nom2$(1 [2995]
2)="dob"
1810 IF trnote$="dob" THEN nom2$(5) [3290]
="fab"
1820 LOCATE 50,8+i*2: PRINT nom2$(t [2025]
rnumnote)
1830 trnumnote=trnumnote+espace(i)  [472]

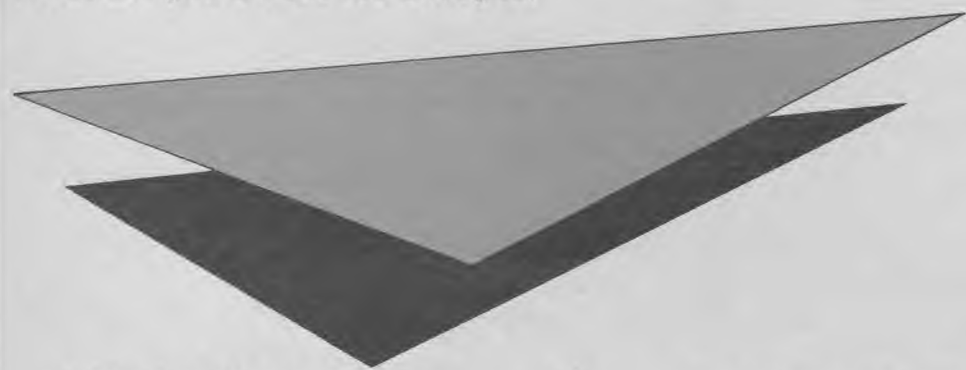
1840 NEXT                              [350]
1850 GOTO 2280                         [339]
1860 RESTORE 1880                      [719]
1870 FOR i=1 TO 6:READ espace(i):NE [1494]
XT
1880 DATA 2,1,2,2,1,2                  [352]
1890 IF alt$="b" THEN 1990             [771]
1900 FOR i=1 TO 7                      [447]
1910 IF numnote>12 THEN numnote=num [2578]
note-12
1920 IF note$="re#" THEN nom1$(6)=" [1948]
mi#"
1930 IF note$="la#" THEN nom1$(1)=" [1403]
si#"
1940 IF note$="la#" THEN nom1$(6)=" [1776]
mi#"
1950 LOCATE 30,8+i*2: PRINT nom1$(n [1962]
umnote)
1960 numnote=numnote+espace(i)         [1636]
1970 NEXT                              [350]
1980 GOTO 2070                         [357]
1990 FOR i=1 TO 7                      [447]
2000 IF numnote>12 THEN numnote=num [2578]
note-12
2010 IF note$="mib" THEN nom2$(12)= [1749]
"dob"
2020 IF note$="lab" THEN nom2$(12)= [1317]
"dob"
2030 IF note$="lab" THEN nom2$(5) = [1762]
"fab"
2040 LOCATE 30,8+i*2:PRINT nom2$(nu [1941]
mnote)
2050 numnote=numnote+espace(i)         [1636]
2060 NEXT                              [350]
2070 FOR i=1 TO 7                      [447]
2080 LOCATE 35,8+i*2:PRINT STRING$( [4031]
9,CHR$(154));CHR$(243)
2090 NEXT                              [350]
2100 IF tralt$="b" THEN 2200           [1259]
2110 FOR i=1 TO 7                      [447]
2120 IF trnumnote>12 THEN trnumnote [2001]
=trnumnote-12
2130 IF trnote$="re#" THEN nom1$(6) [2986]
="mi#"
2140 IF trnote$="la#" THEN nom1$(1) [2745]
="si#"
2150 IF trnote$="la#" THEN nom1$(6) [3060]
="mi#"
2160 LOCATE 50,8+i*2: PRINT nom1$(t [1692]
rnumnote)
2170 trnumnote=trnumnote+espace(i)  [472]

2180 NEXT                              [350]
2190 GOTO 2280                         [339]
2200 FOR i=1 TO 7                      [447]
2210 IF trnumnote>12 THEN trnumnote [2001]
=trnumnote-12
2220 IF trnote$="mib" THEN nom2$(12 [2780]
)="dob"
2230 IF trnote$="lab" THEN nom2$(12 [1977]
)="dob"
2240 IF trnote$="lab" THEN nom2$(5) [2091]
 ="fab"
2250 LOCATE 50,8+i*2: PRINT nom2$(t [2025]
rnumnote)
2260 trnumnote=trnumnote+espace(i)  [472]

2270 NEXT                              [350]
2280 LOCATE 5,24:PRINT"Desirez vous [5620]
 faire une autre transposition ? (O
/N)"
2290 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 2290      [1470]
2300 IF INKEY(34)=0 THEN 1020 ELSE  [1067]
250
```

MATHEZ VOTRE AMSTRAD

A la demande de nombreux lecteurs et parce que vous avez maintenant atteint un bon niveau de programmation, nous allons ce mois-ci vous exposer le calcul intégral (pas trop compliqué) et une de ses plus célèbres applications : le calcul des différents coefficients de Fourier. Nous nous offrons en plus le luxe d'une petite analyse syntaxique histoire de débuter un peu dans le domaine. Soit dit en passant, si vous avez des programmes assez performants dans cette branche (aussi bien littéraire) n'hésitez pas à nous les envoyez.



Utilisation du programme

Après avoir tapé tout le programme, vérifiez-le (par pitié !) car il est très fréquent d'oublier un indice ou de ne pas réinitialiser une variable. Ceci dit faites Run, vous devrez répondre à une question qui vous demande votre fonction. Si vous ne l'avez pas programmée faites-le puis relancez le programme. Ensuite si vous désirez un calcul tout simple de l'intégrale de votre fonction appuyez sur i et fournissez l'intervalle de calcul comme par exemple : 2,4 ou −pi/2,3 ×pi/4 ou bien −2×pi, 4.5 etc. puis attendez un peu (entre 5 et 30 secondes) que le résultat s'affiche avec environ une précision de 10E−6. Si par contre vous désirez les coefficients de Fourier, vous appuyez sur f puis vous donnez le nombre de termes désirés (ils marchent par paires) et la période, la syntaxe étant la même que précédemment. Ici, la précision ne va que jusqu'à 10E−5 ce qui est honorable ; c'est surtout dû à un souci de clarté et de simplicité comme l'explique le paragraphe suivant. (Vous n'êtes pas obligés de le lire).

Pour ceux qui veulent approfondir

Attaquons-nous d'abord au calcul intégral en faisant quelques petits rappels. L'intégrale telle qu'on la définit est F(a) − F(b) $= \int_a^b f(t)\,dt$, avec F(a) la valeur de la primitive au point a, de même pour le point b. L'intégrale sert entre autres à calculer une aire (l'aire arithmétique). C'est la raison pour laquelle son unité s'exprime en U.A (unité d'aire).

Mais comment la calculer numériquement ? Il suffit pour cela de revenir à la définition de l'intégrale au sens de Riemann et de l'interprêter. Il s'agit en fait d'une somme dans un intervalle à plusieurs fonctions en escalier bien choisies. Aussi nous assimilerons la courbe à différents segments de droites. C'est ce qu'on appelle la méthode des trapèzes. Les deux bouts de chaque segment délimitent par leurs abcisses une sorte de trapèze. Vous comprenez que plus il y aura de trapèzes et plus l'approximation sera précise. On calcule donc comme suit : soit un intervalle (a,b) fixé, on détermine arbitrairement le nombre de sous-intervalles (plus il y en a, plus la précision augmente et plus le temps de calcul augmente). (Nous avons pris ni = 300 comme compromis, à vous de voir).

On calcule le pas d'incrément par w = b − a/ni. Puis on considère l'intervalle centré sur un xn tel qu'on ait une recherche sur °xn − w, xn + w. On assimile la courbe à deux segments de droite ce qui nous donne la valeur de I1 de l'intégrale en fonction du nombre d'intervalles fixés, on a donc

$$I1 = w\,\frac{f(xn) + f(xn+w)}{2}$$

; or la valeur approchée de l'intégrale est I0 = I1 + I2 + I3 + ... + In. En d'autres termes.

$$Io = \sum_{n=1}^{k-1} In$$

Cependant on arrive à avoir plus précis avec la formule suivante :

$$I = Io + \frac{w}{12}\,(f'(a) - f'(b))$$

$$\text{où } f'(a) = \frac{f(a+h) - f(a-h)}{2\,h}$$

$$\text{et } f'(b) = \frac{f(b+h) - f(b-h)}{2\,h}$$

sont les dérivées aux points a et b. Pour ce qui est du calcul des coefficients de Fourier on démontre que si une fonction admet une décomposition en série de Fourier elle est unique et se présente comme suit : f(x) = AO + A1cos wx + A2cos2wx + ... Ancosnwx + B1sin wx + B2sin2wx + ... + B3sin nwx avec :

$$Ao = \frac{1}{T}\int_{-\frac{T}{2}}^{\frac{T}{2}} f(x)\,dx$$

$$An = \frac{2}{T}\int_{-\frac{T}{2}}^{\frac{T}{2}} f(x)\cos n\,wx\,dx \qquad \text{(ligne 780)}$$

$$\text{avec } w = \frac{2M}{T}$$

$$Bn = \frac{2}{T}\int_{-\frac{T}{2}}^{\frac{T}{2}} f(x)\sin n\,wx\,dx \qquad \text{(ligne 790)}$$

Le programme

Nous n'allons pas décrire le programme en détail puisque des remarques sont placées dans le but de le décortiquer. Nous nous attacherons à des points épineux. En ligne 210 l'égalité des deux drapeaux est réelle uniquement s'ils sont nuls puisque les tests précédents éliminent les autres possibilités. Il s'agit du cas ou l'intervalle serait uniquement positif. En ligne 250 kk = 3 n'est utilisé que pour l'affichage dans le cas du seul calcul de l'intégrale. De la ligne 270 à 330 il s'agit de l'analyse de la parité de la fonction. On calcule f(x) et f(−x) et on les compare. Elle ne sera ni paire ni impaire si la valeur absolue des deux fonctions est différente. Dans ce cas on a kk = 0 ce qui permet de calculer la valeur AO qui est nulle pour une fonction paire ou impaire. Le test de parité est fait approximativement de −pi à pi. En 370 si la fonction est paire on simplifie les calculs en calculant deux fois (ligne 550) l'intégrale



de 0 à T/2. Les lignes 470 à 490 s'occupent de donner les dérivées f'(a) = f3 et f'(b) = g3. Ligne 510 : l'instruction while-wend sort directement du Pascal. Elle est très utile (mais attention au test j < ni − 1 ainsi que l'initialisation de j). Ligne 540, c'est la formule (*) qui est transcrite intégralement. A partir de la ligne 650 qui s'occupe de l'analyse syntaxique on remarquera surtout l'emploi de l'instruction instr qui vous indique la place de la deuxième chaîne dans la première chaîne ; en ligne 660 dr contient la position de / dans per$ et dr = 0 si per$ ne contient pas / ; idem pour *, pour la valeur pi que l'ordinateur ne reconnaît pas si vous faites a$ = "pi" : print val a$; il vous indiquera 0. Donc en jouant avec instr, mid$ et left$ on a à traduire les bornes ou la période en nombre à virgule si nécessaire. Bon courage et bon amusement.

Guillaume Ponticelli

```
10 '****** le calcul integral **** [1085]
*
20 '****** et une de ses ********  [1741]
30 '*** applications:fourier ***   [3055]
40 '** par g.ponticelli **         [1212]
50 MODE 2                          [513]
60 CLEAR                           [217]
70 PRINT"    CALCUL INTEGRAL ET FO [2617]
URIER"
80 LOCATE 1,5:PRINT"Avez-vous entr [4652]
e votre fonction ?(o/n)"
90 d$=INKEY$:IF d$="" THEN 90      [1055]
100 d$=UPPER$(d$):IF d$="N" THEN L [3339]
IST 740-760
110 LOCATE 1,7:PRINT"Voulez-vous d [4613]
u calcul integral(i) ou fourier(f)
"
120 d$=INKEY$:IF d$="" THEN 120    [1130]
130 d$=UPPER$(d$):IF d$="I" THEN 1 [2641]
40 ELSE 270
140 LOCATE 1,9:INPUT "Indiquez l'i [4489]
ntervalle de calcul [a,b]";a$,b$
150 ' ANALYSE SYNTAXIQUE POUR LE S [2930]
IGNE MOINS
160 IF LEFT$(a$,1)="-" THEN per$=M [3483]
ID$(a$,2):GOSUB 650:a=-per:dra1=1
170 IF LEFT$(b$,1)="-" THEN per$=M [1118]
ID$(b$,2):GOSUB 650:b=-per:dra2=1
180 IF dra1=1 AND dra2=0 THEN GOSU [2711]
B 230:GOTO 250
190 IF dra1=0 AND dra2=1 THEN GOSU [2858]
B 220:GOTO 250
200 IF dra1=1 AND dra2=1 THEN 250  [2502]
210 IF dra1=dra2 THEN GOSUB 220:GO [3144]
SUB 230:GOTO 250
220 per$=a$:GOSUB 650:a=per:RETURN [2249]
230 per$=b$:GOSUB 650:b=per:RETURN [2192]
240 'CALCUL SIMPLE D'UNE.INTEGRALE [3288]
250 kk=3:GOSUB 460:GOTO 810        [2654]
260 ' ANALYSE DE LA PARITE DE LA F [2757]
ONCTION
270 FOR x=-3 TO 3 STEP 0.1         [2064]
280 GOSUB 740:g=y:x1=ABS(g):x=-x:G [2787]
OSUB 740:g1=y:y=ABS(y)
290 IF x1<>y THEN kk=0:GOTO 340    [888]
300 IF g=g1 THEN PRINT"Fonction pa [4732]
ire pas de termes en sinus=>Bn=0":
bn=1:kk=1
310 IF g=g1 THEN PRINT"et A0=0":z= [2035]
13
320 IF g=-g1 THEN PRINT"Fonction i [6220]
mpaire pas de termes en cosinus=>A
n=0":an=1:kk=2:z=13
330 NEXT x                         [356]
340 INPUT "nombre de coefficients: [2453]
";nc
350 INPUT"donnez-moi la periode";p [3386]
er$
360 GOSUB 650                      [883]
370 a=-per/2:b=per/2               [1060]
380 IF bn=1 THEN a=0               [141]
390 IF kk=0 THEN GOSUB 460         [604]
400 IF an=bn THEN kk=1             [879]
410 FOR tt=1 TO nc                 [1458]
420 GOSUB 460:NEXT tt              [1805]
430 IF an=bn THEN kk=2:bn=3:r=0:z= [1652]
15:GOTO 410
440 GOTO 810                       [306]
450 'CALCUL DE L'INTEGRALE PAR LA  [3055]
METHODE DES TRAPEZES.
460 ni=300:h=0.0001                [301]
470 x=a+h:GOSUB 740:f1=y:x=a:GOSUB [2551]
 740:f2=y
480 x=b:GOSUB 740:g1=y:x=b-h:GOSUB [3432]
 740:g2=y
490 f3=(f1-f2)/h:g3=(g1-g2)/h:x=a: [2206]
l=(b-a)/ni
500 u=(f2+g1)/2                    [656]
510 WHILE j<ni-1                   [1317]
520 x=x+l:GOSUB 740:u=u+y:j=j+1    [1723]
530 WEND                           [390]
540 i0=l*u:i=i0+((f3-g3)*(l^2)/12) [2788]
550 IF bn=1 THEN per=per/2         [1209]
560 'AFFICHAGE RESULTAT            [969]
570 IF kk=3 THEN PRINT"l'integrale [3115]
 vaut I=";i:GOTO 630
580 res=ROUND(i/per,4)             [1615]
590 IF kk=0 THEN z=13:LOCATE 1,z:P [2512]
RINT"A";r;"=";res:z=z+2
600 IF kk=1 THEN r=r+1:LOCATE 1,z: [4456]
PRINT "A";r;"=";res:z=z+2
610 IF kk=2 THEN r=r+1:LOCATE 40,z [2075]
:PRINT"B";r;"=";res:z=z+2
620 IF bn=1 THEN per=per*2         [1203]
630 j=0:RETURN                     [737]
640 'ANALYSE SYNTAXIQUE POUR INTER [3621]
VALLE ET PERIODE
650 per=VAL(per$):pe=INSTR(per$,"p [2739]
i")
660 bb=1:cc=bb:dr=INSTR(per$,"/"): [2375]
dc=INSTR(per$,"*")
670 IF pe=0 THEN RETURN            [1100]
680 IF dr<>0 THEN aa=VAL(MID$(per$ [2541]
,dr+1)):bb=PI/aa
690 IF dc<>0 THEN cc=VAL(LEFT$(per [2043]
$,dc))
700 IF (dc<>0 AND dr<>0) THEN per= [2503]
cc*bb:RETURN
710 IF (dr<>0 AND dc=0) THEN per=b [2381]
b:RETURN
720 per=cc*PI:RETURN               [896]
730 'PROGRAMMATION DE LA FONCTION  [1667]
740  y=0                           [355]
750 IF x>0 THEN y=SIN(x)           [2018]
760 '                              [117]
770 'TERMES UTILES A FOURIER       [1242]
780 IF kk=1 THEN y=2*y*COS(tt*2*PI [1855]
*x/per)
790 IF kk=2 THEN y=2*y*SIN(tt*2*PI [2453]
*x/per)
800 RETURN                         [555]
810 LOCATE 1,25:INPUT"Une autre op [2838]
eration";a$
820 IF a$="o" THEN 50 ELSE END     [1453]
```

TAILFICH

LA LONGUEUR DES FICHIERS SUR PCW

Ce court programme "Tailfich" fait suite à la parution de "Spacedisk", du même auteur, dans les Cahiers d'Amstrad pro... récemment. Rassurez-vous, vous n'êtes pas obligé de posséder ce magazine pour parvenir à vos fins. En effet, cette routine, tout en étant différente de celle pré-citée, propose la même fonction (place restante sur un disque), avec cependant un plus : la longueur des fichiers.

Quoi de plus rageant lorsque l'on a fait un beau programme de gestion de fichier indexé avec le puissant Basic Mallard et ses fonctions Jetsam sur le PCW, et que l'on sait imprévisible le moment où ce fichier va "déborder" la capacité du disque, et que tout ce beau travail va se "planter" parce que le fichier ne sera pas refermé à temps... Les deux routines en langage machine "Sectlibr" et "Tailfich" vont permettre de combler ces lacunes en augmentant les capacités du Basic Mallard de deux nouvelles fonctions.

1 - La fonction "Sectlibr" renvoie le nombre de secteurs libres sur un disque sélectionné (1 secteur = 128 octets, soit 1/8 de Kilo-Octet), elle sera appelée à l'adresse 50208 (soit C420 en héxadécimal).

2 - La fonction "Tailfich" renvoie le nombre de secteurs occupés par un fichier sélectionné, elle sera appelée à l'adresse 50245 (soit C445 en héxadécimal). Après avoir "poké" les codes héxadécimaux (lignes 20 à 236), il suffit d'appeler la fonction désirée (Sectlibr ou Tailfich) par un call, comme cela vous est démontré en lignes 290 et 340.

Patrick ACKERMANN

```
10 REM Interface avec fonction sect [ 4357 ]
libr et tailfich - P. ACKERMANN
20 MEMORY 49999! : sectlibr= &HC420 [ 3251 ]
 : tailfich = &HC445
30 DATA 00,20,20,20,20,20,20,20,20, [ 2663 ]
20,20,20,00,00,00,00
40 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20, [ 2672 ]
20,20,20,20,20,20,00
50 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00, [ 2643 ]
00,00,00,00,00,00,00
60 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00, [ 2771 ]
00,00,F1,E1,D1,C1,ED
70 DATA 7B,74,C3,C9,ED,53,76,C3,7E, [ 2931 ]
FE,11,38,02,3E,10,32
80 DATA 78,C3,23,5E,23,56,ED,53,79, [ 2907 ]
C3,EB,11,7B,C3,01,10
90 DATA 00,ED,B0,2A,76,C3,36,00,23, [ 2872 ]
36,00,21,7B,C3,47,7E
100 DATA FE,61,38,08,FE,7B,D2,8B,C3 [ 3007 ]
,D6,20,77,23,05,C2,BF
110 DATA C3,21,50,C3,11,5C,00,01,24 [ 2945 ]
,00,ED,B0,C9,FE,41,DA
120 DATA 8B,C3,FE,51,D2,8B,C3,C9,21 [ 2986 ]
,78,C3,46,21,7B,C3,11
130 DATA 5D,00,7E,FE,3A,CA,8B,C3,FE [ 2985 ]
,2E,20,05,11,65,00,18
140 DATA 02,12,13,23,05,C2,F2,C3,C9 [ 2958 ]
,ED,5B,76,C3,EB,73,23
150 DATA 72,C3,8B,C3,00,00,00,00,00 [ 2771 ]
,00,00,00,00,00,00,00
160 DATA ED,73,74,C3,CD,94,C3,11,78 [ 2993 ]
,C3,0E,1A,CD,05,00,3A
170 DATA 7B,C3,CD,DD,C3,D6,41,5F,16 [ 3014 ]
,00,0E,2E,CD,05,00,2A
180 DATA 78,C3,C3,09,C4,ED,73,74,C3 [ 3055 ]
,CD,94,C3,3A,7C,C3,FE
190 DATA 3A,20,1E,3A,7B,C3,CD,DD,C3 [ 2997 ]
,D6,40,32,5C,00,21,7D
200 DATA C3,11,7B,C3,01,0C,00,ED,B0 [ 2943 ]
,3A,78,C3,D6,02,32,78
210 DATA C3,CD,E8,C3,11,5C,00,0E,23 [ 3046 ]
,CD,05,00,FE,FF,CA,8B
```

LE PERSONNAGE LE PLUS INSAISISSABLE DES BANDES DESINEES EST FINALEMENT TOMBE DANS UN PIEGE...

ROAD RUNNER*





Quel que soit votre âge, vous vous êtes certainement amusé à regarder Road Runner, cet oiseau rusé qui stupéfie et qui déjoue le pauvre Coyote. Mais le déjoue-t-il vraiment? Vous le saurez en prenant le rôle de Road Runner dans cette fantaisie bourrée d'aspects comiques et d'action jusqu'à la perfection. Vous parcourez les canyons et les routes à toute vitesse en suivant la traînée de graines que quelqu'un a eu l'obligeance de placer là rien que pour vous (ou bien s'agit-il du premier piège???) Evitez les camions roulant à toute allure tout en surveillant de près les mines périlleuses ainsi que les nappes d'huile offrayantes et glissantes. Quelles mauvaises surprises vous réserve le sinistre coyote, caché quelque part en attendant lâchement le moment où il pourra enfin déguster un délicieux 'Road Runner rôti et pommes frittes'. Nous sommes certains que vous parviendrez à déjouer toutes ses ruses facilement, agilement et avec un 'beep beep' hautain. Surmontez les obstacles, si vous avez des nerfs d'acier, des réflexes de panthère et la rapidité du plus rapide des oiseaux bipèdes autrement c'est: adieu et 'miam miam'!!!

CBM64/128 Spectrum 48K Atari ST Amstrad









SCREEN SHOTS FROM ARCADE VERSION



U.S. Gold (France), Sarl, B.P. 3 Zac De Mousquette, 05740 Chateâuneuf de Grasse. Tel: 9342 7144.

BEEP BEEP!!™

DES BEST-SE
VOTRE A

P.S.I.

cedic/

AMSTRAD PC



GEM SUR AMSTRAD PC
par Digital Research
168 pages - 185 FF

Ce livre constitue une découverte complète et progressive du logiciel GEM, et de ses principales applications : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph et GEM Wordchart.
Des explications claires et pratiques permettront **aux débutants** de mieux manipuler les disquettes GEM, les fichiers, la souris ; ils trouveront également des menus déroulants et toutes les abréviations et commandes de GEM utilisées.
Voici un ouvrage également indispensable pour mieux comprendre en quoi GEM et l'Amstrad PC peuvent résoudre des cas concrets en milieu professionnel ou semi-professionnel.

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
par Daniel Martin
288 pages - 195 FF

Voici un livre de référence pour les programmeurs avertis sur Amstrad PC. Ils pourront :
– retrouver facilement les différents constituants de GEM (GEM VDI, GEM AES),
– étudier successivement le constructeur de ressources RCS, la description d'un programme GEM, l'éditeur d'icônes, etc.,
– tirer profit des trucs et astuces très utiles donnés par l'auteur.
Ils pourront enfin programmer leurs propres applications graphiques sur ce magnifique outil qu'est GEM.

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC
par Daniel Martin - Collection Digital Research
200 pages - 145 FF

Cet ouvrage s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux utilisateurs plus avertis cherchant des informations sur ce système d'exploitation. DOS Plus sur Amstrad PC est une découverte complète et progressive de ce logiciel permettant de faire tourner des programmes sous MS-DOS ou CP/M 86. Après une présentation générale de l'Amstrad PC, les premiers chapitres du livre constituent une approche de DOS Plus (opérations sur les fichiers, fichiers batch, éditions de textes, etc.). La deuxième partie de l'ouvrage approfondit les caractéristiques les plus évoluées de DOS Plus (utilisation approfondie des répertoires, programmes d'arrière-plan, gestion de l'imprimante, etc.).

FONCEZ AVEC L'AMSTRAD PC 1512 !
Cedic/Nathan
par Brian C. Thomas
208 pages - 98 FF

Cet ouvrage de l'Amstrad PC 1512 est conçu comme un guide de l'utilisateur indispensable lors de l'achat du matériel.
L'utilisateur y trouvera un chapitre spécial sur le MS DOS, sur la communication, sur le Basic 2, sur les logiciels, sur les extensions et périphériques additionnels, etc.

AMSTRAD PCW



★GESTION SUR AMSTRAD PCW
par J.-M. Jego et J.-M. Gargadennec
240 pages - 175 FF

Découvrez progressivement sur votre Amstrad 3 logiciels complémentaires : Locoscript, dBASE II et Multiplan. Ce livre vous propose des modèles et des tableaux de bord commentés. Vous pourrez les adapter à votre propre contexte si vous êtes commerçants ou travaillez dans une PME.

CLEFS POUR AMSTRAD PCW
par Jean-Jacques Weyer
240 pages - 215 FF

Voici un livre complet et indispensable, d'utilisation simple et pratique pour l'utilisateur de l'Amstrad PCW.
Il détaille tout ce que vous avez besoin de savoir sur le Basic Mallard, Locoscript (logiciel de traitement de texte du PCW), Multiplan, dBASE II et CP/M Plus.
L'auteur a développé pour chaque application les diverses commandes illustrées d'exemples concrets, les fonctions et opérateurs, les messages d'erreur, etc.

AMSTRAD CPC

AMSTRAD A L'ECOLE
par D. Nielsen et A. Garcia-Ampudia
232 pages - 120 FF

Cet ouvrage, destiné aux parents, élèves et enseignants, est



conçu pour aborder ou réviser les matières principales des classes du primaire : le calcul, le français et l'éveil.
21 programmes d'enseignement sont proposés aux lecteurs ainsi qu'un cahier de vacances qui permettra aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes.

★CRÉATION ET ANIMATIONS GRAPHIQUES SUR AMSTRAD
par Fouchard et Corre
128 pages - 110 FF

Vous apprendrez, grâce à ce livre, à créer des images telles qu'un pinceau, un aérographe, à animer vos dessins avec des scrollings, des inversions ou des reconstitutions d'image point par point, ceci à l'aide de la souris et de la manette de jeu. Les programmes sont écrits en Basic et en assembleur.
A vous ensuite de réaliser vos propres "bandes dessinées électroniques".

★TROIS ÉTAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR AMSTRAD CPC
par R. Descamps
280 pages - 160 FF

Informaticien ou non, découvrez trois facettes de l'intelligence artificielle à travers des exemples simples et pratiques et 27 programmes en Basic qui utilisent toutes les ressources de l'Amstrad - Apprenez à votre ordinateur à simuler un pilote automatique, à jouer contre lui-même et créez vos propres systèmes experts.

LLERS POUR
MSTRAD

LE LIVRE DE L'AMSTRAD
par D. Martin et P. Jadoul
256 pages - 120,00 FF

Une étude complète des circuits et de la structure interne de l'Amstrad; ses fonctions et les instructions mal connues du Basic (VARPTR...), une présentation détaillée des RSX pour ajouter de nouvelles commandes au Basic et de nombreux programmes pour simuler les commandes de scrolling, coloriage, manipulation vectorielle...

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic/Nathan
par H. Cador et S. Houel
128 pages - 89 FF

Cet ouvrage permettra à l'utilisateur de jouer et de programmer avec Amstrad CPC (464, 664 et 6128) en Basic ou en assembleur.
Il explique comment construire soi-même un "Space Invaders" de haute gamme, un synthétiseur musical ou un générateur de courbes ou de graphiques.

***INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR AMSTRAD CPC**
Langage et formes par T. et E. Levy-Abegnoli
176 pages - 195 FF

Ce livre aborde, avec humour, deux notions bien précises de l'Intelligence Artificielle: le langage naturel et la reconnaissance des formes. Les dix logiciels Basic de ce livre tournent autour de ces deux thèmes. Le dernier programme est un mini système expert de diagnostic médical. Les programmes sont de difficulté moyenne.



***RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
par D. Roy et J.-J. Meyer
368 pages - 200 FF

Voici un manuel de programmation en assembleur Z 80. En deux parties distinctes, l'une sur le graphisme, l'autre sur les mathématiques, l'ouvrage présente de nombreux programmes assembleur, largement commentés et expliqués. Un ouvrage de haut niveau.

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD
par P. Brandeis et F. Blanc
224 pages - 135 FF

Ou comment maîtriser progressivement ce langage. Comment installer des programmes en Assembleur à l'intérieur des routines Pascal. Retrouvez dans ce livre toutes les instructions expliquées et illustrées.

***AMSTRAD 3D**
par J.-P. Petit
264 pages - 195 FF

Ce livre propose un programme Basic pour créer des formes, les dupliquer, les réduire ou les agrandir, et surtout pour les visionner sous différents angles en trois dimensions (hauteur, largeur, profondeur). Un menu présente toutes les manipulations possibles, et tous les dessins se font à partir du clavier (nul besoin de manette de jeu ou de souris). L'ouvrage est abondamment illustré de dessins et de copies d'écran.

***GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
par F. Pierot
304 pages - 145 FF

Pour créer des graphismes très variés (tracé d'histogrammes, dessin d'un paysage, création d'une corne d'abondance) tout en exploitant toutes les possibilités graphiques de votre CPC.
Si vous êtes débutant en assembleur, vous pourrez progresser grâce à des routines prêtes à l'emploi livrées sous la double forme d'un programme Basic et d'un listing assembleur.

CLEFS POUR AMSTRAD
Tome 1. Système de base par D. Martin
184 pages - 140,00 FF

Pour accéder rapidement au jeu d'instruction du Z 80, aux points d'entrée des routines système, aux blocs de contrôle, à la structure interne... et des conseils pour découvrir l'originalité de votre Amstrad.

Tome 2. Système disque par D. Martin et P. Jadoul
232 pages - 155,00 FF

Pour avoir sous les yeux les commandes, les points d'entrée des routines disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés et un chapitre complet sur le langage Logo distribué avec le système disque. Vous trouverez aussi un recueil de "trucs" pour apprendre à transférer des programmes de la cassette vers le disque, comment utiliser l'éditeur de secteur, etc.



***Gagnez du temps, commandez la disquette qui contient les programmes du livre directement lisibles sur l'ordinateur au prix de: 150 FF (en vente par correspondance uniquement).**

ENVOYER CE BON ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT à PCV DIFFUSION - BP 86 - 77402 Lagny/Marne Cedex

Nom: ____________________
Prénom: ____________________
Rue: ____________________ N°: ______
Ville: ____________________
Code postal: ____________________
☐ Paiement par chèque joint
☐ Paiement par Carte Bleue
N°: ____________________
Date d'expiration: ____________________

AMS 23

Je commande le(s) livre(s)

DÉSIGNATION	PRIX
Frais de port	10.00 FF
TOTAL	

☐ Je désire recevoir le catalogue PSI gratuit
Signature:



36 15
TAPEZ

Café

NUIT ET JOUR...

MADISON - 43.98.22.22



```
220 DATA C3,2A,7D,00,C3,09,C4,00,00 [ 2812 ]
,00,00,00,00,00,00,00
230 FOR i=50000! TO 50319!            [ 1374 ]
231 READ codehexa$:codehexa=VAL("&h [ 2981 ]
"+codehexa$)
235 POKE i,codehexa                   [ 1215 ]
236 NEXT i                            [ 611 ]
240 '                                 [ 221 ]
250 REM Votre programme commence ic [ 4834 ]
i : voici un exemple d'utilisation
...
260 '                                 [ 223 ]
270 REM Utilisation de la fonction  [ 2982 ]
Tailfich :
280 REM **************************** [ 2000 ]
**********
290 fichier$="a:basic.com" :CALL ta [ 3922 ]
ilfich(fichier$,resultat%)
300 PRINT "Taille fichier :"+STR$(r [ 6031 ]
esultat%)+" secteur(s), soit "+STR$
(INT((resultat%+7)/8))+"Ko"
310 '                                 [ 219 ]
320 REM Utilisation de la fonction  [ 2998 ]
sectlibr :
330 REM **************************** [ 1996 ]
**********
340 disque$="a" : CALL sectlibr(dis [ 3195 ]
que$,resultat%)
350 PRINT"Secteur(s) libre(s) : "+S [ 5541 ]
TR$(resultat%)+" soit "+STR$(INT((r
esultat%+7)/8))+"Ko"
360 END                               [ 400 ]
```

Et si on approfondissait un peu !

Comme vous le savez, pas moyen d'obtenir un catalogue qui en soit un sous Basic Mallard. Oh, bien sûr, il suffit de faire un retour système (fonction SYSTEM lorsque l'on est en basic) et de faire appel à la fonction DIR°FULL§, ce qui vous donnera un superbe "scanning directory". Mais attention, cela suppose qu'il vous faut avoir sur l'un des drives (A, B ou M), à la fois la commande DIR et le Basic (pour pouvoir y retourner sans problème une fois le directory terminé). Mais le pire reste encore le risque que comporte l'oubli d'une sauvegarde du programme éventuel en cours de traitement. Le petit complètement que nous vous proposons ne constitue pas, malheureusement, la panacée universelle, mais vous permet d'obtenir un catalogue complet avec directory, et ceci à partir du Basic. Dès lors, deux solutions s'offrent à vous : soit vous insérez ce petit programme dans vos propres réalisations afin de pouvoir à tout instant connaître l'état de vos fichiers et de vos disques, soit vous en faites un programme à part entière, qui pourrait éventuellement s'appeler "Cat" (clin d'œil à l'instruction si chère à nos cœurs sur CPC) qu'il vous suffira de faire tourner (RUN "cat.bas") pour obtenir le même effet. La seconde solution comporte néanmoins toujours le problème de la sauvegarde du travail en cours, mais enfin, à la guerre comme à la guerre... Si vous choisissez d'utiliser conjointement les deux programmes, il vous faudra copier le second à partir de la ligne 270 de Tailfich.

G.B.

```
DIRECTORY AVEC LONGUEUR DE FICHIER

Entrez le code du drive concerné par le directory A ou M :
     NOM          LONG          NOM          LONG          NOM          LONG
================================================================================
   J14FCPM3.EMS    40 Ko     DISCKIT .COM     7 Ko     BASIC   .COM    28 Ko
   DIR     .COM    15 Ko     ED      .COM    10 Ko     ERASE   .COM     4 Ko
   LANGUAGE.COM     1 Ko     PALETTE .COM     1 Ko     PAPER   .COM     2 Ko
   PIP     .COM     9 Ko     RENAME  .COM     3 Ko     SET     .COM    11 Ko
   SET24X80.COM     1 Ko     SETDEF  .COM     4 Ko     SETKEYS .COM     2 Ko
   SETLST  .COM     2 Ko     SETSIO  .COM     2 Ko     SHOW    .COM     9 Ko
   SUBMIT  .COM     6 Ko     TYPE    .COM     3 Ko     KEYS    .WP      1 Ko
   RPED    .BAS     7 Ko     RPED    .SUB     1 Ko     PROFILE .FRA     1 Ko

 3 Ko libres
Ok
```

```
270 REM Programme catalogue à rajou [ 3276 ]
ter à Tailfich
280 REM  Amstrad Magazine & Georges [ 2660 ]
 Brize
290 REM **************************** [ 2169 ]
**************
300 cls$=CHR$(27)+"E"+CHR$(27)+"H"  [ 1794 ]
310 PRINT cls$                        [ 871 ]
320 RESTORE 540                       [ 914 ]
330 FOR i=1 TO 3:READ b(i),c(i):NEX [ 2142 ]
T
340 PRINT "DIRECTORY AVEC LONGUEUR  [ 3056 ]
DE FICHIER"
350 PRINT:PRINT"Entrez le code du d [ 4991 ]
rive concerné par le directory A ou
 M :"
360 a$=UPPER$(INKEY$)                 [ 1280 ]
370 IF a$="" OR a$="B" THEN 360       [ 1632 ]
380 drive=ASC(a$)                     [ 1023 ]
390 PRINT:PRINT TAB(5);"     NOM";:P [ 8911 ]
RINT TAB(22);"LONG";:PRINT TAB(35);
"     NOM";:PRINT TAB(52);"LONG";:PR
INT TAB(65);"     NOM";:PRINT TAB(82
);"LONG"
400 PRINT STRING$(90,138)             [ 1502 ]
410 a=1:d=1                           [ 592 ]
420 IF drive=65 THEN GOSUB 440:GOTO [ 2391 ]
 510
430 IF drive=77 THEN GOSUB 450:GOTO [ 2396 ]
 510
440 WHILE FIND$("A:*.*",a)<>"":fich [ 4674 ]
ier$=FIND$("A:*.*",a):GOSUB 460:WEN
D:RETURN
450 WHILE FIND$("M:*.*",a)<>"":fich [ 4699 ]
ier$=FIND$("M:*.*",a):GOSUB 460:WEN
D:RETURN
460 CALL tailfich(fichier$,resultat [ 2414 ]
%)
470 PRINT TAB (b(d)); fichier$;:PRI [ 6332 ]
NT TAB(c(d)) USING "###";VAL(STR$(I
NT((resultat%+7)/8)));:PRINT " Ko";

480 a=a+1                             [ 471 ]
490 d=d+1:IF d>3 THEN d=1             [ 1437 ]
500 RETURN                            [ 661 ]
510 disque$=CHR$(drive) : CALL sect [ 3777 ]
libr(disque$,resultat%)
520 PRINT:PRINT:PRINT STR$(INT((res [ 3929 ]
ultat%+7)/8))+" Ko libres"
530 END                               [ 399 ]
540 DATA 5,20,35,50,65,80             [ 1286 ]
```

COURRIER

Q — Je possède un ordinateur Amstrad CPC 464 que je voudrais rendre aussi performant qu'un 6128. Je voudrais savoir si c'est possible et, si oui, que faut-il acheter pour réaliser ce projet !

Lafranca Jean-Marc
Aix-en-Provence

R — Il est possible d'obtenir, à partir d'une configuration CPC 464 de base, l'équivalent d'un CPC 6128, au niveau matériel. Il est, en effet, possible de brancher un lecteur de disquette, une extension RAM supplémentaire, etc. Mais rappelez-vous que cette équivalence ne sera que matérielle : en effet, les Basic des 464 et 6128 sont différents. A moins de réécrire certaines instructions du 6128 sous forme de RSX (FRAME, COPYCHR$...), il ne vous sera pas possible de faire tourner (en les adaptant) des programmes écrits spécifiquement pour le 6128. Attention donc de cerner vos besoins avant d'investir dans des extensions qui finissent par être couteuses...

Q — Je vous écris pour avoir des renseignements concernant la parution des listings dans votre revue. En effet, j'ai conçu un programme professionnel tournant sur CPC 6128 et qui, j'en suis sûr, pourrait intéresser les milliers de lecteurs de votre revue mensuelle. Ce logiciel combine Basic et assembleur (55 Ko Basic + 11 Ko Assembleur) et il est évident que mon objectif est non seulement de voir mon logiciel figurer dans votre revue afin d'en faire profiter un maximum de lecteurs mais également de réaliser personnellement une opération financière en étant rémunéré. Sur cette question essentielle j'aimerais connaître vos conditions.

Aziz Zegour
Lyon

Q — Ayant un Amstrad CPC 664 depuis un certain temps, je suis aujourd'hui capable d'écrire des programmes personnels qui pourraient intéresser d'autres que moi. J'aimerais donc connaître les conditions de parution des listings dans votre revue et le montant de la rémunération promises. Pourriez-vous également me donner le délai de parution ?

Hervé Berthiaud
Tours

R — Vous êtes nombreux à nous demander les conditions d'envoi d'un programme à des fins de publication... et encore plus nombreux à nous envoyer lesdits programmes. Donc pour répondre à vos questions, voici un "mode d'emploi" simple pour la parution des listings. Pour nous envoyer un listing, il suffit de mettre votre programme sur support magnétique (disquette ou cassette), de remplir ou recopier sur papier libre la demande de parution présente dans le journal, de joindre à votre envoi une notice explicative et une liste des variables principales. Nous vous signalons que les cassettes ne sont pas renvoyées mais qu'en revanche toutes les disquettes sont retournées. Dans tous les cas, vous recevrez une réponse, positive ou négative (ne soyez pas trop impatient, vous êtes très nombreux à nous envoyer vos créations...). Tout listing paru est évidemment rémunéré sur la base de 100 francs le Ko, avec un minimum de 500 F pour les programmes de moins de 5 Ko. Cette rémunération vous parviendra automatiquement à la fin du mois de parution.
En ce qui concerne les délais de parution, ils peuvent être très variables, étant fonction de la place qui nous est impartie chaque mois pour notre rubrique listings. Il est donc évident que des listings "normaux" de 10/15 Ko auront plus de chance de paraître rapidement, étant plus "passe-partout".
Enfin, un dernier conseil, pour des listings dont la longueur est supérieure à 20 Ko, n'hésitez pas à nous consulter. Bonne création !

Q — Je possède un Amstrad CPC 464 ainsi qu'un lecteur DDI-1. J'ai acheté il y a quelque temps une Multiface II me permettant de sauvegarder mes anciens jeux (originaux) de cassette à disquette. Mais voilà, je me suis payé une extension mémoire 512 Ko Vortex et je suis maintenant confronté à un problème (semble-t-il) d'incompatibilité entre ces deux extensions. Résultat : tous mes jeux sauvegardés avec la Multiface sont inutilisables. Aussi, si parmi vos lecteurs une personne a eu le même problème que moi et a trouvé une solution pour y remédier, je souhaiterais qu'elle me contacte au 16 (1) 48.32.89.62 après 18 h 30.

R — Nous n'avons, pour notre part, jamais entendu parler d'un quelconque problème de compatibilité entre ces deux matériels. Toujours est-il que votre appel est lancé et nous espérons que vous nous tiendrez au courant de vos progrès et éventuelles solutions.

Q — Dans votre article de présentation du programme "Vérificateur V.2", vous avez omis de signaler que le langage machine prévoit deux instructions supplémentaires :
• OFF pour arrêter le processus,
• CHECK,2,No ligne basic : pour ne lister le programme qu'à partir du numéro de ligne indiqué en deuxième paramètre.
(...) Par ailleurs, je me suis aperçu que le programme "Crypto" (N° 20 page 102) pouvait être améliorer sur 464 par l'adjonction d'une ligne :
415 POKE 88124,&85:POKE &8125,&B2
On évite ainsi des anomalies dans l'affichage des pistes cryptées.

Philippe Leduc
Rouen

R — Bravo pour votre sagacité et vos améliorations. Cela fait plaisir de voir que certains d'entre vous approfondissent les listings passés dans notre revue

et surtout pensent à nous faire part de leurs découvertes. En effet, nous avions effectivement omis ces deux possibilités du vérificateur V.2.

Q — Possédant Turbo Pascal depuis peu, j'aimerais savoir si l'on peut à partir du Basic ou de l'assembleur appeler un programme Pascal sans être obligé de charger et CP/M + et Turbo Pascal. Si cela est possible, comment ?

Lemonnier Frédéric
Renaze

R — La réponse est malheureusement négative. Le programme créé sous Turbo Pascal nécessite obligatoirement la présence et donc le chargement préalable de CP/M.

Q — Je possède un lecteur de disquettes Amstrad DDI-1 depuis quelques mois. Le manuel d'utilisation fourni avec le lecteur est malheureusement en Anglais et je n'arrive pas à trouver ce manuel en français. Je vous serais reconnaissant de bien vouloir m'indiquer où je pourrais trouver ce manuel ou si, par bonheur vous en avez un, auriez-vous l'obligeance de me le faire parvenir ?

J.-M. Soliveau
Laon

R — Toujours ce problème des notices en Anglais. Sachez que vous êtes en droit d'exiger une notice en français auprès de votre vendeur. La législation est sur ce point très stricte. Il aurait mieux valu vous adresser à un revendeur "officiel" qui s'approvisionne auprès d'Amstrad France et qui vous aurait fourni cette notice en français... Ne pouvant vous faire parvenir cette notice, nous publions votre adresse afin qu'une "âme charitable" vienne à votre secours... Monsieur Jean-Marc Soliveau, 29, rue du 13 Octobre 1918, 02000 LAON.

Q — Suite au dossier "imprimantes", nous voudrions vous faire part de notre expérience en matière de table traçante en espérant que nos résultats, obtenus non sans quelques tâtonnements, puissent inciter d'autres utilisateurs Amstrad à considérer leur matériel d'une façon plus professionnelle.
(...) A l'aide d'une configuration CPC 464 + DMP-1 complétée par la suite d'un lecteur de disquettes DDI et d'une table traçante EPSON HI 80 (env. 5 000 F), nous réalisons des programmes exclusivement typographiques : profils en travers, report à une échelle donnée à partir de points polygonale connus des points levés par rayonnement et, c'est là tout l'intérêt, dessin des stations, bornes, maisons (avec hachures), poteaux, etc.
Dans un premier temps, en l'absence de table traçante, seul le hardcopy d'écran permettait sur DMP-1 l'obtention de profils et minutes. Toutefois, la qualité du "graphisme" orienta notre choix vers l'acquisition d'une table traçante. L'Epson HI 80 est directement (sans interface) compatible avec l'Amstrad et reste d'un prix abordable (de plus, nous étions deux à partager les frais). Ce nouveau matériel installé, il fut relativement facile de modifier nos programmes afin qu'il s'adaptent sur la HI 80. Cette fois nous disposons de quatre couleurs et d'une précision de trait tout à fait satisfaisante, pour ne pas dire remarquable. Notre DMP-1 est toujours à côté du matériel puisqu'elle nous sort le listing des coordonnées de tous les points de détails et surfaces des lots (avec angles intérieurs, gisement et longueur des côtés...).
Ces programmes étant trop spécialisés, notre intention n'est pas ici d'entrer dans les détails mais nous serions heureux de correspondre avec ceux que le sujet intéresse. Nous travaillons en Basic et pensons nous équiper d'une Benson 1002.

J. Nodon de Monbaron
et M. Maitrejean
BP 23 - Libreville Gabon

R — Le sujet est en effet très "pointu" et les personnes intéressées prendront directement contact avec vous. Nous vous remercions pour cette expérience qui prouve, une fois de plus, qu'un Amstrad CPC peut, à moindre frais, s'avérer être une véritable station de travail pouvant s'appliquer à des domaines très vastes et très techniques...

LA PILE DU FORTH

Le mois dernier, nous vous "invitions" au Forth. Ce mois-ci, nous débutons la véritable étude de ce langage passionnant avec une explication approfondie de son fonctionnement. Au fil des lignes qui suivent nous espérons que vous comprendrez tout sur l'usage de sa "pile".

Pour effectuer les manipulations qui suivent, chargeons le FORTH en frappant : F83 sous votre SED. En FORTH, la manière la plus simple de "mettre un nombre dans la machine" est de frapper ce nombre, puis la touche <ENTER>. Si, de la même façon, vous introduisez un deuxième nombre, FORTH le rangera simplement "par-dessus" le premier, et ainsi de suite. L'ensemble de ces nombres s'appelle la pile. Empiler un nombre, c'est le mettre sur la pile. Dépiler un nombre, c'est le retirer du sommet de la pile. On dit que la pile est vide si elle ne contient aucun nombre.

Voici un premier mot FORTH :

• Oui, ce point qui vous paraît anodin est un mot, et non des moindres ! Voici ce qu'il fait : il dépile et affiche le nombre au sommet de la pile.

Exemple : vous écrivez 3 <ENTER>, FORTH répond : ok. (Il a empilé votre 3).

Vous écrivez : .<ENTER>, FORTH répond : 3 ok. (Il a dépilé et affiché votre 3).

Tout ce que vous écrivez doit être suivi de <ENTER> ou de la touche équivalente sur votre clavier, c'est généralement la plus grosse. Pour la clarté du texte, cela ne sera plus précisé désormais.

Si vous frappez un point alors que la pile est vide, F83 vous répondra : stack underflow, c'est-à-dire dépassement des limites de la pile.

Opérations arithmétiques

Aujourd'hui, nous manipulerons des nombres entiers sur 16 bits (ou 2 octets). Ces nombres peuvent être traités comme signés (−32768 à 32767) ou non-signés (0 à 65535). Pour simplifier, nous parlerons essentiellement de nombres signés. Pour additionner les deux nombres au sommet de la pile, rien de plus simple : il suffit d'écrire + et les deux nombres sont remplacés par leur somme.

Exemple : vous écrivez : 3 4, FORTH répond : ok (n'oubliez pas <ENTER> !). (Il a empilé 3 et 4).

Vous écrivez : +, FORTH répond : ok. (Il a remplacé 3 et 4 par 7).

Vous écrivez : . FORTH répond : 7 ok. (Il a affiché le sommet de la pile).

Le même résultat pourrait être obtenu, de façon plus expéditive, en frappant : 3 4 +.

La soustraction, la multiplication, la division, et d'autres opérations que nous verrons plus loin, se font de la même façon.

Voici une manière conventionnelle de noter l'action des mots :

+ : (w1 w2 - - - w3) w3 est la somme de w1 et w2.

− : (w1 w2 - - - w3) w3 est la différence w1-w2.

* : (w1 w2 - - - w3) w3 est le produit de w1 par w2.

/ : (n1 n2 - - - n3) n3 est le quotient tronqué de n1 par n2.

Entre parenthèses, sont notés l'état de la pile avant et après l'opération, séparés par deux ou trois tirets. Peu importe s'il y a d'autres nombres en amont sur la pile, puisqu'ils restent inchangés. w1, w2, w3 symbolisent des nombres sur 16 bits signés ou non. n1, n2, n3, symbolisent des nombres sur 16 bits signés. (L'addition, la soustraction et la multiplication fonctionnent de la même façon sur des nombres signés ou non. La division ne fonctionne à coup sûr que sur des nombres signés). Attention, la division rend un quotient tronqué, c'est-à-dire le plus grand entier inférieur ou égal au quotient.

Si vous écrivez : 10 3 /. FORTH répond : 3 ok.

Mais si vous écrivez : 10 −3 /. FORTH répondra : −4 ok.

FORTH offre d'autres opérations intéressantes :

*/ : (n1 n2 n3 - - - n4) multiplie n1 par n2, et divise le résultat intermédiaire (*** sur 32 bits pour éviter les débordements) par n3. Le résultat est rendu tronqué.

MOD : (n1 n2 - - - n3) donne le reste de la division de n1 par n2.

/ MOD : (n1 n2 - - - n3 n4) donne le reste et le quotient tronqué de n1 par n2.

Essayons cette dernière opération : 25 6 / MOD, 25 divisé par 6 donne 4, reste 1. Il doit donc y avoir 1 et 4 sur la pile. Frappez un point, le 4 s'affiche. Frappez un autre point, le 1 s'affiche.

Voici d'autres opérations arithmétiques homologuées :

* / MOD : (n1 n2 n3 - - - n4 n5) multiplie n1 par n2, divise le tout par n3 et délivre le reste et le quotient tronqué.

MAX : (n1 n2 - - - n3) donne le plus grand de n1 et n2.

MIN : (n1 n2 - - - n3) donne le plus petit de n1 et n2.

NEGATE : (n1 - - - n2) donne l'opposé de n1 (*** c'est-à-dire son complément à deux).

Un petit mot bien pratique : .S vous donne tous les éléments de la pile.

Essayez : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10, puis : .S FORTH répond : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ok.

Opérations de manipulation de pile

FORTH empile les mots, exactement comme si vous étiez plusieurs à empiler des vêtements sur un seul porte-manteau. Bien joli tout cela, mais si Ghislaine veut récupérer son manteau alors qu'il y a un blouson, deux imperméables et trois anoraks par-dessus, cela risque de poser quelques problèmes ! FORTH a prévu pour cela plusieurs petits

** Contrôlez le chargement de vos programmes

Vous n'êtes pas tout à fait un néophyte ? Ces deux astérisques vous concernent. Voici, aujourd'hui, un moyen pratique de contrôler le chargement de vos programmes. Si une erreur est détectée lors de la compilation d'écrans, FORTH ne localise pas, normalement, l'endroit. Le petit mot ?L est à mettre dans chaque écran, par exemple à la ligne 1, juste en-dessous du "titre". Il vous donne :

— le numéro de bloc et sa ligne d'index. En cas d'incident, vous êtes immédiatement renseigné sur le numéro et le contenu de l'écran à corriger ;

— l'état de la pile. Certaines erreurs de logique restent inaperçues au chargement. Bien souvent, elles proviennent de données indésirables laissées sur la pile ;

— HERE ou la première adresse libre du dictionnaire. Il est donc possible, à chaque étape, de contrôler la mémoire occupée.

```
(?L Vérifie le chargement)
: ?L
CR. " Bloc N°" BLK à DUP 4 .R . " : " (affiche N° de bloc)
BLOCK 64 TYPE (affiche la ligne 0 ou les 64 1er car)
CR . " Pile : " .S (affiche la pile)
CR . " Here : " HERE U. (affiche HERE)
CR ; (et encore un saut de ligne pour faire joli)
```



mots chargés de poésie. Les voici, accompagnés de shémas, pour que vous puissiez les retenir (il le faut !) facilement :
DUP : (n - - - n n) duplique le sommet de la pile.
SWAP : (n1 n2 - - - n2 n1) permute les deux nombres au sommet de la pile.
DROP : (n - - -) retire le nombre au sommet de la pile.
OVER : (n1 n2 - - - n1 n2 n1) empile le second élément de la pile.
ROT : (n1 n2 n3 - - - n2 n3 n1) retire et empile le troisième élément de la pile.

AVANT	APRÈS
n	n
	n
n2	n1
n1	n2
n	
n2	n1
n1	n2
	n1
n3	n1
n2	n3
n1	n2

Deux mots permettent de repêcher un nombre enfoui dans les profondeurs de la pile, à savoir PICK et ROLL. Ils s'utilisent précédés d'un argument indiquant à quel niveau, à partir du sommet, rechercher le nombre. PICK conserve le nombre recherché (c'est une copie), ROLL le supprime (c'est une rotation). Voici, sous forme de shémas, comment fonctionnent ces deux mots.

4 PICK

	AVANT	APRÈS
		58
0	11	11
1	94	94
2	33	33
3	27	27
4	58	58

4 ROLL

	AVANT	APRÈS
0	11	58
1	94	11
2	33	94
3	27	33
4	58	27

Notez que 4 PICK et 4 ROLL agissent sur le 5[e] élément, avant empilement du 4. Plus généralement, n PICK et n ROLL agissent sur l'élément de rang n + 1. Cela est vrai pour le F83, et pour tous les systèmes renvendiquant la conformité au standard FORTH-83. Pour les versions antérieures (modèle FIG-FORTH ou standard FORTH-79 notamment), PICK et ROLL agissent sur le nième élément.
Il vous reste à essayer. Ecrivez par exemple : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10. Puis : 5 ROLL. Vérifiez : .S FORTH répond : 1 2 3 5 6 7 8 9 10 5 ok. Faites de nombreuses manipulations du même genre : il n'y a que ça de vrai !
D'autres mots opèrent sur des paires de nombres. Les voici, présentés selon la notation en usage :
2 DUP : (n1 n2 - - - n1 n2 n1 n2).
2 SWAP : (n1 n2 n3 n4 - - - n3 n4 n1 n2).
2 DROP : (n1 n2 - - -).
2 OVER : (n1 n2 n3 n4 - - - n1 n2 n3 n4 n1 n2).
2 ROT : (n1 n2 n3 n4 n5 n6 - - - n3 n4 n5 n6 n1 n2) Essayez-les !

Nos premiers mots

A ce point, nous en savons déjà assez pour construire deux mots simples sinon originaux : CARRÉ et CUBE.
: CARRÉ DUP * ;
Le mot : (deux points) indique que le mot qui va suivre est un nouveau mot à définir. DUP et * constituent la définition de CARRÉ : DUP donne (n n) et * donne (n*n), ce qui est le résultat recherché.
Le mot ; (point-virgule) marque la fin de la définition. Nous avons enrichi le dictionnaire d'un nouveau mot.
Essayons : 5 CARRÉ. FORTH répond : 25 ok.
CARRÉ est utilisable au même titre que les autres mots FORTH. Rien de plus facile que de définir CUBE :
: CUBE DUP CARRÉ ;
Essayons : 5 CUBE. FORTH répond : 125 ok.
Sauvegardons le système :
— Sur PC : SAVE-SYSTEM MONFORTH.COM
— Sur CPC et PCW : CP/M 256 HERE SAVE MONFORTH.COM
Pour revenir à votre SED, frappez BYE.
Voilà votre A> familier. La commande DIR vous montrera que MONFORTH.COM est sur la disquette.
Vous venez de fabriquer un nouveau langage ! Ce langage comprend :
— un millier de mots offerts par LAXEN et PERRY ;
— deux mot implantés par vous.
Continuez !
Pour charger votre nouvelle version du FORTH, frappez MONFORTH au lieu de F83 sous votre SED. Faites WORDS et vous verrez s'afficher, à commencer par le dernier défini, tous les mots du vocabulaire FORTH. CARRÉ et CUBE sont bien présents. (Sur les systèmes antérieurs, le mot VLIST assume la fonction de WORDS).

Charles Corbou

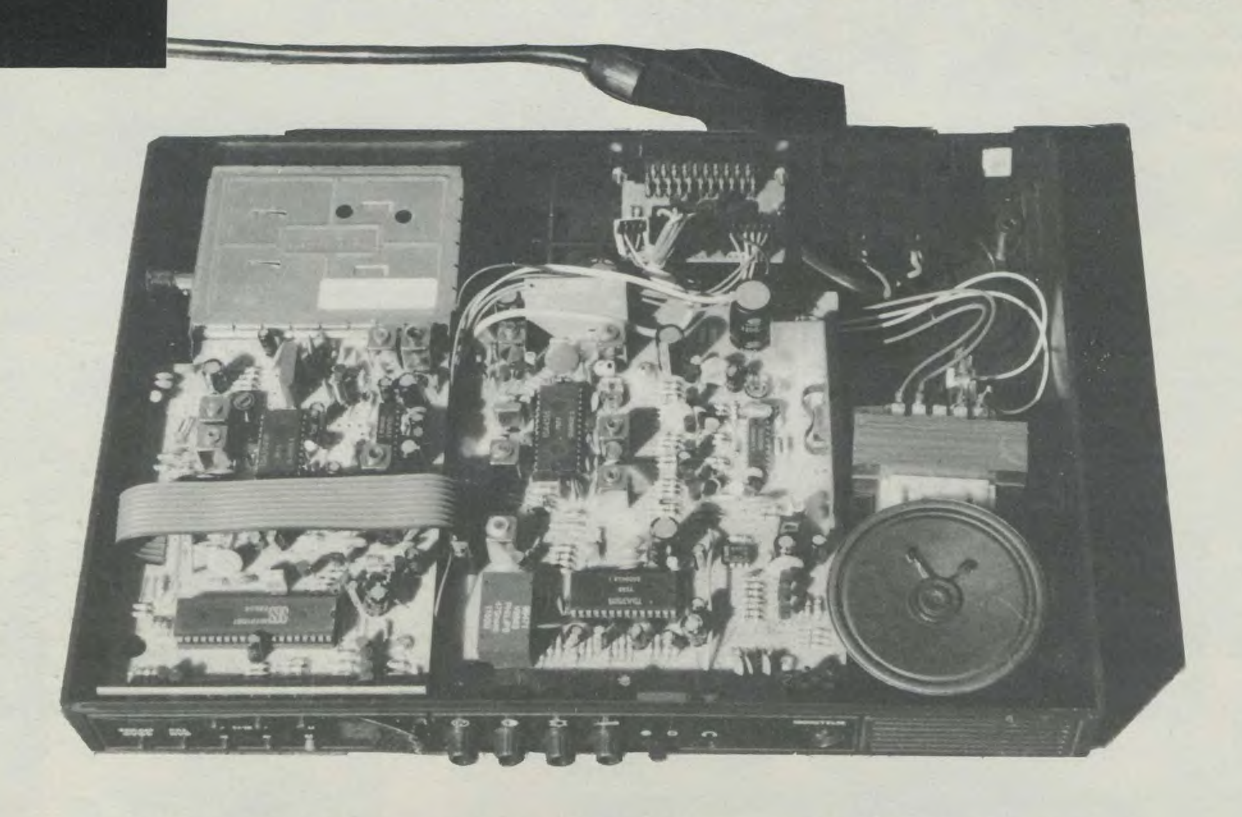

ARKANOID – LE SUCCES MONSTRE! IMAGE APRES IMAGE DU JEU PLUS GRISANT DE TOUS LES TEMPS! FIDELE AU JEU ORIGINAL, IL COMPREND DES GRAPHIQUES D'UNE FINESSE SAISISSANTE ET POSSEDE DES ATOUTS TELS QUE LASERS, LA POSSIBILITE D'ATTRAPER ET DE RETENIR, OU D'ALLONGER LA PORTEE DE VOS COUPS ET BIEN D'AUTRES CHOSES ENCORE.
C'EST ARKANOID, LE VRAI DE VRAI!
ARKANOID
SLAP FIGHT
imagine
...the name of the game
SLAP FIGHT Licensed from © Taito Corp., 1986.
ZAC DE MOUSQUETTE,



740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

TUNER TV :

une bonne alternative



Vidéo, télévision et micro-informatique ne font généralement pas bon ménage. Il suffit pour s'en rendre compte, de regarder le nombre d'interfaces et cordons supplémentaires qu'entraine, par exemple, le branchement d'un ordinateur monochrome sur un téléviseur couleur... Peu pratique, ce genre d'interface permet l'évolution d'un système pour un coût raisonnable. Mais saviez-vous qu'il est également possible, à partir d'un moniteur couleur, de s'offrir un second poste de télévision très économique?

C'est le but du tuner-TV commercialisé par Ordividuel, à Vincennes. Bien entendu, cette interface va surtout s'avérer utile pour les possesseurs de moniteurs couleurs; en effet, si l'interface fonctionne également en monochrome, il n'est guère attrayant de suivre son feuilleton préféré en nuance de vert ou d'ambre...

Présentation du matériel

Ce tuner-TV se présente comme un boîtier d'interface de plastique noir comprenant en façade une panneau très complet et des prises de connexions sur l'arrière et les côtés du boîtier. Ses dimensions ont été étudiées afin de supporter le moniteur couleur Amstrad : le dessus du couvercle comprend à cet effet deux emplacements où viennent se loger les pieds du moniteur (qui ne risquent donc pas de glisser). Une fois installé, l'ensemble est très stable et la façade du tuner, dans le prolongement du moniteur, permet connexions et réglages aisés.

Le tuner TV est livré avec une notice qui, bien que succincte, suffit amplement pour effectuer les branchements entre l'unité centrale, le Tuner et le moniteur. A noter que ces branchements faits ne seront plus à refaire à chaque utilisation téléviseur/moniteur. En effet, le Tuner permet de passer de l'utilisation moniteur à celle de téléviseur par simple appui sur une touche en façade de l'appareil (très pratique quand on finit un programme en attendant le début du feuilleton!). En fait de branchements, l'installation est très simple : la prise DIN du moniteur vient se brancher en façade, celle de l'unité centrale étant reliée par un cordon Péritel (fourni) à l'arrière du Tuner. Il suffit ensuite de brancher l'antenne (nécessaire)



sur le côté du Tuner, d'enficher la prise d'alimentation du moniteur à l'arrière du boîtier et de relier ce dernier à une prise secteur. Il ne vous reste plus qu'à faire vos réglages.

Les réglages

Encore une fois, les réglages sont bien expliqués et il n'est pas plus difficile de régler et de se servir du Tuner que d'un poste de télévision...Le Tuner dispose de seize chaînes mémorisables en UHF et VHF Pal/Secam, les frontaliers apprécieront de pouvoir mémoriser chaînes françaises et étrangères sans avoir à acheter un coûteux téléviseur "Multistandards". L'affichage de la chaîne se fait par un chiffre lumineux rouge en façade du Tuner tandis que la bande utilisée est matérialisée par un voyant LED. Une fois la recherche et la mémorisation des chaînes effectuées, il ne vous reste plus qu'à travailler l'image reçue. Pour cela vous disposez de la panoplie complète des réglages prévus sur un téléviseur : potentiomètres de volume, luminosité, contraste de couleurs. A noter que le Tuner dispose également d'un interrupteur indépendant de marche/arrêt et d'une prise casque (jack 3,5 style baladeur)

Des résultats très corrects

Il ne vous reste plus, à ce stade, qu'à vous installer confortablement et à bénéficier du résultat de tous ces réglages lesquels peuvent être faits en moins d'un quart d'heure). Les résulats concernant l'image sont très corrects et en tous points comparables à ceux obtenus sur un téléviseur 36 cm d'une grande marque. A signaler que le Tuner est aussi sensible en réception de signaux qu'un téléviseur mais qu'une antenne est indispensable. Si vous avez, avec votre antenne habituelle, une mauvaise réception TV, n'attendez pas de miracles... De même, si vous êtes situés dans une zone peu propice à la réception, une antenne intérieure ne donnera pas de résultats extraordinaires. Quoi qu'il en soit, dans des conditions d'utilisation et de réception normales, l'utilisateur non averti ne peut déceler une différence de qualité d'image comparée à un téléviseur classique. Quant à nous, nous préférons presque le piqué du moniteur à celui d'un téléviseur standard...De bonnes images donc.
La notice précise que la prise Péritélévision du Tuner permet l'entrée du décodeur Canal Plus. Malheureusement, sur l'exemplaire mis à notre disposition Canal Plus pouvait être obtenu facilement en clair mais impossible de décrypter une image avec un décodeur. A surveiller, donc, si vous comptez regarder Canal Plus sur votre moniteur. Autre petit défaut : le son. En effet, le moniteur étant dépourvu de source sonore, celle qui provient du Tuner n'est pas vraiment agréable à l'oreille. Le mini-HP, dirigé vers le haut du boîtier, n'est pas à la hauteur... Un bon conseil : branchez un bon haut-parleur ou un casque !

Un bon investissement

Le Tuner TV que nous venons de tester est commercialisé au prix de 1 490 francs TTC. Il s'avère donc être un bon investissement et une excellente alternative pour avoir un second poste de télé couleur et éviter les désaccords de programmes croissant avec le nombre de chaînes... Les résultats obtenus, malgré un son ringard, sont très similaires à ceux d'un téléviseur. De plus, l'option Tuner-TV permet d'avoir sur le moniteur Amstrad des images en PAL (procédé utilisé sur certains magnétoscopes, ordinateurs) Outre le gain de place réalisé, le moniteur ainsi surélevé est plus à hauteur d'yeux. Une excellente idée soigneusement réalisée.

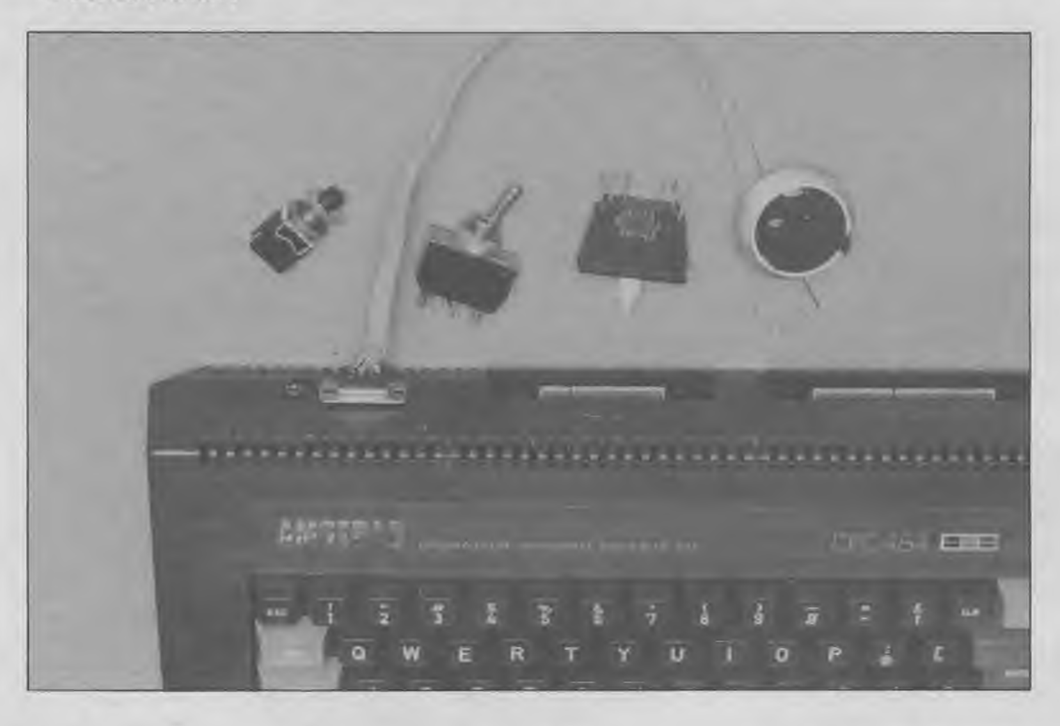
ORDIVIDUEL : 22, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES TEL.:(1)43.28.22.06

FPN

KIT

DOUZE ENTREES "CONTACTS" POUR VOTRE AMSTRAD

Pour un ordinateur, recevoir des informations de l'extérieur est absolument vital. Pour introduire des programmes en mémoire ou entrer des données, on utilise le clavier, pour jouer on se sert des "joysticks", mais pour faire de l'automatisation ou de la "robotique" il nous faut raccorder des capteurs ou au moins des contacts à la machine. Il est relativement facile de se servir de la prise destinée aux poignées de jeu pour connecter jusqu'à douze contacts qui pourront être "lus" indépendamment par l'AMSTRAD.



La prise "User Ports"

Electriquement parlant, les poignées de jeu que l'on peut brancher sur la prise à 9 broches "User Ports" sont extrêmement simples : pas de potentiomètres comme dans les matériels plus "professionnels", mais seulement des contacts.

Si l'AMSTRAD est capable d'interroger les douze contacts que peut comporter un ensemble de deux "joysticks" et d'influencer en conséquence le déroulement d'un logiciel de jeu, pourquoi ne pourrait-il pas s'intéresser à des contacts ou capteurs faisant partie d'un dispositif quelconque (robot, train électrique, centrale d'alarme, maquette d'usine, etc) ?

Equipé en plus d'une "carte de sortie", l'ordinateur pourrait ainsi prendre des décisions adaptées à la situation détectée, et piloter en conséquence moteurs, électro-aimants, ampoules électriques, résistances chauffantes ou électro-vannes. D'un point de vue logiciel, l'AMSTRAD CPC 464 est très largement assez puissant pour contrôler des systèmes réels déjà complexes : occuponsnous donc du matériel ! La prise "User Ports" peut recevoir deux groupes de six contacts possédant un point commun (broche 8 pour le premier groupe, broche 9 pour le second). En aucun cas ces contacts ne doivent être reliés à autre chose, notamment à la masse, à l'alimentation ou au secteur...

Les broches 1, 2, 3, 4, 6, et 7 sont les entrées de l'AMSTRAD, communes au deux groupes de contacts.

Lorsque rien n'est connecté à cette prise, tout se passe comme si tous les contacts étaient là, mais ouverts.

Les fonctions BASIC prévues pour l'interrogation de ces contacts nous signaleront donc la fermeture, c'est-à-dire la conduction électrique des contacts concernés. Selon l'application envisagée, on peut faire appel à INKEY ou à JOY.

VAL DE MARNE

Tél. : 43.78.00.72 **COMPUTER**



AMSTRAD
PC 1512 SD
Monochrome
5 920 F TTC

- Unité centrale de 512 Ko
- Moniteur monochrome
- Lecteur de disquettes 360 Ko
- Souris
- MSDOS 3,2
- DOS Plus
- GEM DESKTOP et PAINT
- BASIC 2

AMSTRAD

Imprimante DMP 3000 ***2 290 F TTC***

IMPRIMANTE DMP 4000 . . . . 3990 F. TTC
(132 colonnes)

GAMME PCW		GAMME 464 & 6128	
PCW 8256	4740 F TTC	464 Monochrome	1990 F TTC
PCW 8512	5926 F TTC	464 Couleur	2990 F TTC
FD 2 (2e lecteur)	1990 F TTC	6128 Monochrome	2990 F TTC
Interface RS 232	690 F TTC	6128 Couleur	3990 F TTC
Ext 256 K	450 F TTC	DMP 2000	1690 F TTC
Stylo Optique	880 F TTC	1er lecteur DD1	1990 F TTC
Disk 3" DF les 10	750 F TTC	2e lecteur FD1	1590 F TTC
D Base II	790 F TTC	Câble FD1	125 F TTC
Wordstar	890 F TTC	Interface Péritel	450 F TTC
Multiplan	590 F TTC	Stylo Optique	290 F TTC
Compta Aliénor	1 050 F TTC	Synthétiseur Vocal	390 F TTC
DR Draw	630 F TTC	RS 232	590 F TTC
DR Graph	630 F TTC	Souris	690 F TTC
Gestion Personnelle	230 F TTC	Ext 64 K DKTRONICS	590 F TTC
Bridge	210 F TTC	Disquettes 3" les 10	290 F TTC
DevisFact Microtext	1 050 F TTC	**IMPRIMANTES**	
Fich et Calc	950 F TTC	CITIZEN 120 D	1990 F TTC
Turbo Pascal	740 F TTC	EPSON LX 800	2990 F TTC
		SEIKOSHA SL 80 AI (24 aiguilles)	4490 F TTC

ATTITUDES

Val de Marne Computer
62 bis, Av. Georges Clémenceau - 94700 Maisons Alfort - TÉL. : 43.78.00.72

Qté	DÉSIGNATION	PRIX
TOTAUX		

AMS 23

NOM ____________
PRÉNOM ____________
ADRESSE ____________
____
TÉL. ____________

CARTE BLEUE
N°
Date validité carte
Signature

Jusqu'à 5 kg ajouter 30 F de frais de port. Pour un poids supérieur nous consulter.



"Lecture" des contacts

Le tableau de la *figure 1* rassemble tous les renseignements nécessaires à la lecture des douze contacts, par l'une ou l'autre des deux méthodes proposées.
La *figure 2* reproduit le brochage de la prise "User Ports" (connecteur "D-Sub" à 9 broches), afin qu'il n'y ait aucune ambiguïté quant à la numérotation des contacts.
Le procédé le plus simple que l'on puisse utiliser pour connaître l'état des contacts consiste à lire la variable réservée JOY (0) pour les contacts 1 à 6, ou JOY (1) pour les contacts 7 à 12.

En l'absence de contacts, ces variables sont à zéro, mais chaque contact fermé augmente JOY d'une certaine valeur, mentionnée dans notre tableau.
Le très court programme de la *figure 3* permet d'expérimenter un peu : si par exemple nous fermons les contacts 1, 4, et 10, nous verrons apparaître à l'écran les valeurs 9 et 8 pour JOY (0) et JOY (1) respectivement. Le déroulement permanent de l'image permettra de constater la rapidité de la réaction de l'AMSTRAD !

En fait, cette méthode est surtout intéressante lorsque l'on cherche simplement à détecter une ou plusieurs combinaisons bien précises de fermetures de contacts : pour reprendre notre exemple, une action pourrait être déclenchée par une instruction de la forme :

IF JOY (0) = 9 AND JOY (1) = 8 THEN

Avec douze contacts, il y a cependant 4096 combinaisons possibles : pas question d'écrire une ligne de programme pour chacune d'elles bien sûr ! On peut donc interroger séparément chaque contact à l'aide de la fonction INKEY : chaque contact est affecté d'une valeur numérique qui doit être utilisée comme argument de INKEY : le résultat est – 1 tant que le contact est ouvert, mais devient 0 lorsque le contact est fermé. Si nous fermons le contact N° 4, par exemple, alors INKEY (75) devient égal à 0.
Le petit programme de la *figure 4* permet d'expérimenter facilement cette lecture indépendante de tous les contacts : il affiche sur une même ligne le numéro de tous les contacts fermés en même temps. Chaque contact est interrogé tous les cinquantièmes de seconde, mais le déroulement de l'écran est ici ralenti par les opérations d'affichage.
Dans la pratique, on n'affichera évidemment pas les états des contacts : on préfèrera laisser l'ordinateur prendre les décisions prévues dans le logiciel d'automatisme, et agir en conséquence sur les "actionneurs" du système.
Il peut par contre être intéressant que le changement d'état de certains contacts se traduise par une modification dans une image graphique synthétisée par l'ordinateur.
Par exemple, si les contacts sont montés sur les portes et fenêtres d'un local placé sous surveillance, l'accès en question peut s'ouvrir sur un plan affiché à l'écran en même temps que dans la réalité. Simultanément, un "bip" sonore peut être émis pour attirer l'attention du surveillant sur l'événement.
A l'occasion de ces premières manipulations, on pourra constater que certaines touches du clavier (indiquées à la *figure 5*) ont la même action que les contacts du deuxième groupe : il conviendra de se méfier de cette particularité :

Conclusion

Il ne faut que peu de temps pour se familiariser complètement avec ce fonctionnement particulier de l'AMSTRAD : nos lecteurs friands d'applications "sérieuses" pour leur ordinateur trouveront là un terrain d'expérimentation facile à prospecter pratiquement sans avoir à engager de frais.
Nous faisons confiance à leur imagination pour mettre sur pied des projets exploitant au maximum les possibilités d'entrées-sortie de leur ordinateur.
Qu'ils restent cependant bien conscients qu'ils travaillent directement sur les circuits électroniques de la machine : à ce niveau, les fausses manœuvres ne pardonnent pas. Prudence donc dans l'installation et le raccordement des contacts et capteurs, car nous déclinons évidemment toute responsabilité en cas de dommages de toute nature !

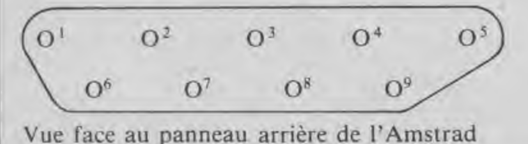
Patrick GUEULLE

Figure 1

Contact relié aux broches N°	Contact N°	INKEY (...)	JOY (○)
1 et 8	1	72	1
2 et 8	2	73	2
3 et 8	3	74	4
4 et 8	4	75	8
6 et 8	5	76	16
7 et 8	6	77	32
			JOY (1)
1 et 9	7	48	1
2 et 9	8	49	2
3 et 9	9	50	4
4 et 9	10	51	8
6 et 9	11	52	16
7 et 9	12	53	32

Contact fermé : INKEY (...) = 0 les JOY (...) s'ajoutent.
Contact ouvert : INKEY (...) = – 1 les JOY (...) ne changent pas.

Figure 2



Vue face au panneau arrière de l'Amstrad

Figure 3

```
10 PRINT JOY (0), JOY (1)
20 GOTO 10
```

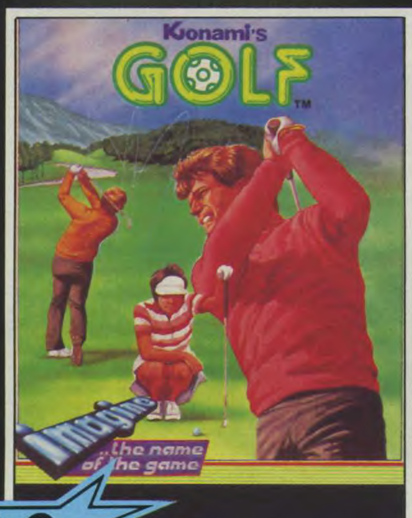
Figure 4

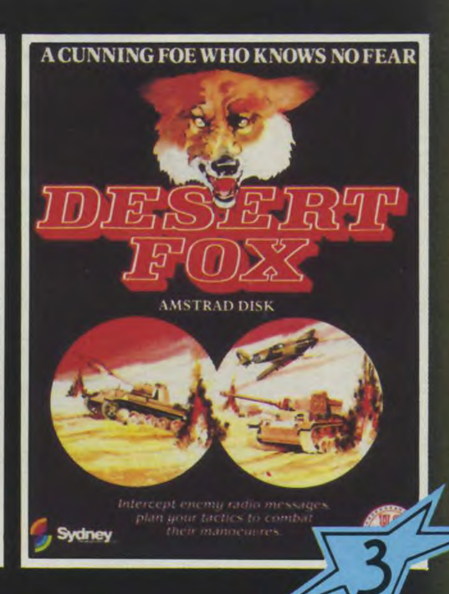
```
10 FOR F = 1 TO 6
20 IF INKEY (71 + F) = 0THEN PRINT
F ;
30 NEXT F
40 FOR F = 1 TO 6
50 IF INKEY (47 + F) = 0THEN PRINT
F + 6 ;
60 NEXT F
70 PRINT
80 GOTO 10
90 REM (c) 1986 PATRICK GUEULLE
```

Contact N°	Touche clavier
7	6
8	5
9	R
10	T
11	G
12	F

AMSTRAD GOLD HITS II







Cinq Hit dans un super album pour Amstrad

Cassette & Disquette







U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse. Tel: 93 42 71 44.

PETITES ANNONCES

VENTES

Vds CPC 464 couleur sous garantie, sept. 1987, 1 900 F. Stylo opt. Dart 250 F. Canon X07 16 K, 1 200 F. Tél. : 34.17.48.54.

Stop affaire ! Vds CPC 464 (vert) + extention 64 K + nombreux jeux pour 1 600 F et lecteur DDI-1 pour 1 300 F, ainsi que les housses écran (vert), clavier et drive pour 160 F. Tél. : 48.56.16.64, après 18 h (Paris).

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur DD1 (+ notices, programmes) possibilité détail. Prix à débattre, contacter : Sylvain Finelle, Vic de Chassenay, 21140 Semur-en-Auxois. Tél. : 80.97.14.36.

Vds jeux d'origine sur disquettes dragon's Lair, Trailblazer, Prohibition, Super Cycle, Infiltrator, Crafton et Xunk. Tous moitié du prix neuf + échange de logiciels sur disquettes. Tél. : 69.39.44.08, après 20 h.

Vds Amstrad CPC 664 monochrome avec housses, état neuf, prix 2 200 F. Tél. : (16-1) 46.58.21.68, à partir de 19 h.

Vds ordinateur professionnel ITT 3030, imprimante Star Radi X1015, écran Philips TP 200, gestion station service ou PME, valeur neuve : 48 000 F HT, vendu 25 000 F TTC. Tél. : 20.26.84.00 HB.

Vds jeux pour Amstrad 464 : Winter Games 60 F, Mandragore 130 F, 3D Flight 100 F, Manager 90 F, Space Shuttle 90 F, Gestion Familiale 90 F, 3D Grand Prix 60 F ou le tout 1 500 F. Tél. : 47.02.67.71. M. Monchau, après 18 h (dépt. 94).

Vds imprimante Graphique Star Gemini 15 X caractère redéfinissables, papier 127 à 380 mm 120 caractères/seconde entrain, tract/friction bi-direct, matrice 9×9, état neuf, valeur 6 000 F, vendu 2 800 F. Tél. : 34.17.48.54.

Vds CPC 6128 couleur + 6 disk + synthé vocal français : 3 000 F et lecteur 5'' 1/4 Jasmin AM5D+ ; plus 75 disk plein : 3 000 F, ou les 2 : 5 800 F. Fabrice Duhoux, 14, allée de la Hière, 31120 Pins-Justaret. Tél. : 61.76.23.37.

Vds CPC 464 + DD1 + Mirage Imager + 100 logiciels + doubleur joystick + 2 joysticks, le tout à un prix incroyable de 3 300 F. Vente séparée possible. Alexis au (16-1) 42.04.52.99.

Vds jeux pour CPC 464 sur K7, en possède 20 avec notice. Scoobidoo : 30 F, Bomb Jack I et II : 40 F, Cauldron I et II : 40 F, Light Force : 30 F, Sorcery : 30 F, Saboteur : 30 F, Jail Break : 30 F, Commando : 30 F, etc. Le Douce Raphaël, TY Lipic, 29000 Plomelin. Tél. : 98.94.23.41.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome, état neuf + nbx jeux (5e Axe, Rambo, Batman, etc.) + cordon téléchargement Amstrad/Minitel, le tout 1 800 F. Tél. : 34.77.41.83, après 19 h (Philippe).

Vends 664 couleur + joystick + 110 jeux + programme : de traitement de textes, gestion, de sauvegarde de vos logiciels + multiface 2 + 20 disks + livre avec 102 programmes, le tout pour 4 300 F. Tél. : 34.66.00.48.

Vds CPC 664 couleur + 20 disks pleins + 2 joysticks + magnéto + 10 livres + 60 revues : 3 200 F. Lecteur Jasmin AM5D + 1 300 F. Tél. : (1) 48.98.90.27, après 18 h.

Vds Amstrad CPC 464 + quelques jeux sur cassette. Vends aussi 15 jeux originaux sur cassette à moitié prix + adapt. péritel 250 F, ordinateur 1 500 F. Tél. : 82.55.46.46 (Moselle).

Vds 2e lecteur disquettes 5'' 1/4 compatible 464 + DDI-1 1 000 F. Cherche utilitaires et éducatifs sur 6128. M. Boronski Jacek, 3, allée du Danemark, 91300 Massy. Tél. : 69.30.52.68, après 18 h.

Vds jeux originaux sur K7, Rocky Horror, Show Bruce Lee, B MC Guigan (boxe), 3D Stunt Rider, Knight Rider, Skyfox. Prix 60 F pièce. Tél. : 23.96.21.28 demander Michaël après 20 h. Le tout pour Amstrad CPC 464, K7.

Vds Amstrad 464 vert + extension mémoire Vortex 512 K + rallonges + K7 1 600 F, lecteur 5 P1/4 Vortex F1X RS (version avec RS 232 intégrée) pour 464 + DDI-1, 1 600 F. 77 Avon (16-1) 60.72.25.43, après 18 h ou weekend.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur sous garantie, acheté janv. 87 peu servi + joysticks + 10 jeux, valeur 4 800 F, vendu 3 800 F. Tél. : (16-1) 43.26.48.04.

Vds CPC 464 monochrome + DDI-1 + 200 log. (jeux & utilitaires) + nombreux livres et magazines + joystick + 2 btes à disk. Prix à débattre : 4 000 F. M. Lory. Tél. : 39.81.94.84, tte la journée.

Vds 7 cassettes vierges C20 pour 49 F + livre de 50 programmes pour débutant 70 F : total 119 F. Ecrire à Gay Pascal, 18, rue du Mohtbrisoh, 05120 L'Argentière-la-Bessée.

Vds CPC 464 couleur très bon état + des jeux + un joystick + crayon optique + livre. Tél. : 48.05.02.22 (Paris). Prix : 1 700 F.

Vds imprimante MCP40 avec du papier, des stylos, deux notices avec des exemples de programmation. Prix : 600 F (à débattre). Tél. : 85.85.29.59 (Heures repas... Merci). (Le câble de liaison est compris).

Vds 464 (monochrome) toujours sous garantie + 2 joysticks (à 100) + 70 jeux. Prix 2 000 F. Arcade et sport le tout valent 4 800 F, vendu pour 1 800 F. Tél. : 94.23.68.92, 117, avenue Frédéric-Mistral, 83160 Valette (appeler David).

Vds 464 mono joystick, MP1, jeux, multiface : 1 400 F. Lecteur de disks 3'' + Discology, Winter Games, Tomahawk + 15 disks : 1 400 F. Cherche personne pour monter inverseur drive sur 464. Tél. : 60.15.48.56.

Vds CPC 664 couleur ext. 128 K double drive, nbreux jeux et programmes. Possibilité imprimante DMP 2000. Bourreli Jean-Pierre, tél. : 91.25.09.74, Marseille.

Vds CPC 464 couleur + multiface 2 + manette pro 5000 + 20 originaux + 200 jeux + nombreux livres CPC Amstrad. Prix 3 500 F ou contre 664 + 1541. Tél. : 42.07.72.44, Jessel Eddy, 9, allée des Bourgeons, 94000 Créteil.

Vds Ti 994 + adaptateur péritel + b. et endu + extension mém. 32 K + logo + C. magnéto + jeux (Muchman, Parsec, Foot a Maze, Ing. Driving) le tout 2 000 F à débattre. Tél. : 44.58.92.87, le soir (Oise) + livres et magnéto.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + drive DDI-1 + imprimante DMP1 + Prgs (30 disks : tous types) + livres (Mag. n° 6 et 11, basic, assembleur) + joystick, le tout 5 000 F. Tél. : 93.56.53.65, après 18 h 30, demander Luc.

Vds Modem DTL 2100 + Servitelec + Transmitelec + Minitelec et câble Amstrad/Minitel + Magazines CPC 1 à 23 + Ams-Mag. 1 à 23, 10 F pièce + livres + disks pleins : David au 20.93.67.24, après 18 h 10.

Vds CPC 6128 couleur + très nombreux jeux + 2 joysticks + 1 souris + livres pro. + nbreux doc. + 1 boîtier fermeture à clés + 20 Amstrad Mag., le tout pour 3 500 F. Tél. : 60.01.50.64, après 18 h, demander Cédric (77).

Vds RS 232 (C) + discologie + Kentel : prix 1 330 F, vendus 1 000 F, le tout jamais servis. Tél. : 42.87.69.20, demander David, après 18 h (toutes les notices sont comprise ou échange contre une imprimante).

Vds CPC 664 monochrome excellent état + manuel + CP/M + nombreux jeux et utilitaires + joystick, le tout 2 000 F. Tél. : 43.42.49.62 (le soir).

Vds CPC 464 mono, très bon état + lect. de disquettes avec CP/M et Dr logo (garantie 6 mois) + 70 jeux + 1 joystick, prix 3 000 F. Tél. (après 17 h 30) : 39.93.56.29. David à Garges-les-Gonesses.

Ouvrez grands vos yeux ! Vends CPC 464 couleur + extension Vortex 128 Ko + tous les N° Amstar et Amstradhebdo + 13 N° Amstrad Mag. + livre du langage machine et clef pour Amstrad + K7 de jeux. Le tout vendu 2 900 F. DMP 2000 + utilitaires 1 400 F. Lecteur DDI-1 + 10 disks pleins 1 400 F. Lecteur 5'' 1/4 Vortex + 100 disks pleins 2 700 F. Pour faire affaire : 73.89.43.54.

Vds Amstrad 464 monochrome (acheté le 6.02.86) + 1 joystick + qques logiciels. 1.700 F le tout. Tél. 43.79.77.48 après 19 h.

Vds VG 5000 de Philips + lecteur de K7 + logiciels éducatifs et jeux + livres. 1.000 F. Tél. 39.60.66.77 après 19 h.

Stop affaire ! Vds CPC 464 couleur + une vingtaine de jeux + traitement de texte + joystick + livres + assembleur. Bon état. 2.800 F. Tél. 43.74.79.42 après 19 h (demander Benoît).

Vds Amstrad CPC 664 couleur + lecteur de K7 + environ 200 jeux + housses. 2.700 F. Tél. 46.04.52.60 (Jérôme).

Urgent. Vds Amstrad PCW 8256 complet + DBase II + 2 jeux (Fairlight, Tomahawk). Bon état. 4.500 F. Tél. 41.42.02.05.

Vds Amstrad CPC 464 couleur cause achat 6128 joystick et plus de 50 jeux env. + manuel. 3.500 F. Tél. 43.66.85.20 à partir de 20 h 30 jusqu'à minuit.

CPC 664 moniteur couleur + livre + 5 disquettes jeux + joystick. Très peu servi. 3.000 F. Raymond. Tél. 47.61.18.59 après 20 h.

Amstradiste vd 10 jeux (K7) à moitié prix ainsi que "Les passagers du vent". Valeur 230-250 F, vendu seulement 150 F. Pour renseignements, écrire à : M. Quennec, 6, rue Sautejeau, 44330 Le Pallet (joindre un timbre).

Vds lecteur de disquettes Jasmin AM5D (acheté le 25.10.86) + nbses disquettes + boîte de rangement + alim. 1.700 F à déb. Ou échange contre DMP 2000. Tél. 34.15.92.02 après 19 h (demander Michel).

Stop. Vds CPC 664 + DMP 2000 (sous garantie) + stylo optique + livres + disquettes et K7 (très nbx logiciels) + 50 revues pour Amstrad + acc. 5.500 F. Axel Petersen. Tél. 45.32.73.38.

Vds CPC 464 monochrome + joystick + prise péritel + jeux. 1.500 F. Lecteur de disks + 2 jeux originaux + 15 disks 3''. 1.500 F. Le Guern J.C., 33, rue des Roses Mousses, 91 Morsang-sur-Orge. Tél. (1) 60.15.48.56.

Vds lecteurs DD1 + FD1 garantis 6 mois (neufs), 3.000 F. 230 disquettes 3'' AM soft avec le boîtier, imprimante Smith-Corona Fastext 80 compatible Amstrad, prix à déb. Tél. 63.59.47.40 demander Stéphane.

Suite achat PC 1512 vds logiciels originaux (Dams, Elite, Gauntlet, Fer et Flamme, Sapiens, etc.). 50 F disk, 30 F la K7 pour CPC. Tél. 42.37.62.97 après 18 h 30.

Vds jeux pour 1512 : échecs, dames, Othello, Kong, bridge, Spacewar, monopoly, flipper, Hélicoptère, Castle, Adventure, etc.). 20 F par jeu. Minimum 100 F + 20 F (poste). Xavier, 24 Castle Road, Woking, GU2 4GS, U.K.

Vds original compilateur basic "Typhon" sur disquette. 280 F. Devulder J.-Paul, 11, rue Ernest Renan, 93200 Saint-Denis. Tél. (1) 42.43.68.30.

AMSTRAD À "LA RÈGLE À CALCUL"





PC 1512 : COMPATIBLES

	PRIX F. T.T.C.
PC 1512 SD Monochrome Avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	5 926,44 □
PC 1512 SD Couleurs Avec unité centrale, moniteur couleurs, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	8 171,54 □
PC 1512 DD Monochrome Avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	7 459,94 □
PC 1512 DD Couleurs Avec unité centrale, moniteur couleurs, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	9 713,34 □
PC 1512 HD 20 Méga Octets Monochrome Avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	11 848,14 □
PC 1512 HD 20 Méga Octets Couleurs Avec unité centrale, moniteur couleurs, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	14 101,54 □
IMPRIMANTE DMP 3000 100 caractères par seconde, friction et traction spécialement conçue pour les modèles PC 1512 (tous les compatibles et IBM PC).*	2 290,00 □
LECTEUR DE DISQUETTES FD-3 2ᵉ lecteur 360 Ko pour PC 1512 SD.	1 777,81 □

LOGICIELS PC SOUS MSDOS 3.2 OU DOS PLUS 1.2

	PRIX F. T.T.C.
WORDSTAR 1512	890,00 □
SUPERCALC 3	890,00 □
REFLEX	990,00 □
SIDEKICK	390,00 □
COMPTABILITÉ SAARI	2 349,00 □
FACTURATION STOCK FASSI	2 349,00 □
PAIE GIPSI	2 349,00 □
FRAMEWORK PREMIER	1 174,00 □
COMPTA LPC	1 127,00 □
GESTION LPC	4 980,00 □
EVOLUTION SUNSET	1 174,00 □
GUIDE DU BASIC 2	128,00 □
WORD Junior (Microsoft)	1 100,00 □
MULTIPLAN Junior (Microsoft)	690,00 □
LIBRAIRIE	
DOS PLUS S/AMSTRAD	158,00 □
GEM SUR AMSTRAD PC	199,00 □
CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD	210,00 □
MANUEL REF. TECHNIQUE PC	230,00 □
CLEFS POUR MS DOS	199,00 □

ORDINATEURS FAMILIAUX

	PRIX F. T.T.C.
CPC 464 (monochrome)	1 990,00 □
CPC 464 (couleur)	2 990,00 □
CPC 6128 (monochrome)	2 990,00 □
CPC 6128 (couleur)	3 990,00 □
IMPRIMANTE DMP 2000	1 690,00 □
LECTEUR DE DISQUETTES DDI-1	1 990,00 □
LECTEUR DE DISQUETTES FD-1	1 590,00 □
MANETTE DE JEUX JY-2	149,00 □
ADAPTATEUR PERITEL MP-2 F	450,00 □
INTERFACE – SÉRIE RS 232 C	590,00 □
SSA-1 (Synthétiseur vocal)	390,00 □
CRAYON OPTIQUE	290,00 □
SOURIS AMX	690,00 □

**CRÉDIT SOVAC IMMÉDIAT
NOUS CONSULTER**

PCW : TRAITEMENT DE TEXTE

	PRIX F. T.T.C.
PCW 8256 Avec lecteur de disquettes intégré, écran vert, imprimante qualité courrier, 256 Ko et traitement de texte professionnel fourni avec la machine.	4 740,44 □
PCW 8512 Même modèle que le PCW 8256 avec 512 K mémoire vive et un 2ᵉ lecteur FD-2 intégré.	5 926,44 □
Lecteur de disquettes FD-2 3 pouces double face, double densité de 1 Mo, 2ᵉ lecteur pour le PCW 8256 uniquement.	1 659,21 □
Interface Série/parallèle CPS (pour PCW 8256 et PCW 8512).	690,00 □

LOGICIELS PCW SOUS CP/M 3.0

	PRIX F. T.T.C.
MULTIPLAN	499,00 □
D BASE 2	790,00 □
ALIENOR	1 056,00 □
OPTICAISSE	795,00 □
TELE TUTOR CLAVIER	499,00 □
3 D CLOCK CHESS	169,00 □
AMSTRADAMES	189,00 □
ANNALES DE ROME	189,00 □
BATMAN	149,00 □
BLOCUS	165,00 □
BRIDGE PLAYER	169,00 □
CYRIUS II CHESS	139,00 □
FRANCK BRUNO'S BOXING	165,00 □
FAIRLIGHT	139,00 □
HISTOIRE D'OR	199,00 □
THE PAWN	239,00 □
STARGLIDER	249,00 □
STRIKE FORCE HARRIER	169,00 □
BILLARD (STEVE)	139,00 □
TOMAHAWKS	159,00 □
TRIVIAL POURSUIT	229,00 □
BASIC COMPILER	490,00 □
DATAMAT	490,00 □
DB COMPILER	640,00 □
MULTIPLAN	499,00 □
PCW GRAPH	319,00 □
PCW PAINT	269,00 □
INTEGRE FACTURATION STOCK	490,00 □
TURBO TOOL BOX	590,00 □

DEMANDEZ NOTRE LISTE DE LOGICIELS (CPC 464/CPC 6128) ET NOTRE CRITÈRE DE SÉLECTION DES JEUX SUR PC 1512.

LA **"RÈGLE A CALCUL"** 67, bd Saint-Germain – BP 300 – 75228 PARIS Cedex 05 – Tél. : (1) 43.25.68.88 + – Tlx : RAC 201 324 F.
Centre de formation : 65, bd Saint-Germain – 75005 PARIS

*IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.


LE MAGAZINE DES
SPORTS
ET DE L'AVENTURE
N°2
JUIN
1987
16 F
Rugby :
ouverture
au monde
Tennis :
le rendez-vous des titans
Le Mans :
nouveau virage
Football : l'ombre
des Hooligans
BELGIQUE : 115 FB - SUISSE : 5 FS
M 1626 - 2 - 16,00 F
3791626016007 00020

Urgent. Vds 464 mono + péri + lightpen + livres + prog. K7 + meuble. 2.500 F. Vds revues Amstrad Mag. 200 F. Microstar, 100 F. Revues anglaises Amstrad User + les autres, 10 F le numéro. Livres. Langlois. Tél. (1) 49.63.02.73.

Urgent. Mannessman MT 80, 1.500 F. Livres pour Amstrad de 80 à 200 F. Livres anglais de 40 à 100 F. Revues françaises et anglaises, 10 F pièce. Langlois, 15, bd Lénine, 93290 Tremblay-les-Gonesse. Tél. (1) 49.63.02.73.

Urgent. Vds DDJ + 7 livres + 72 discs plein de programmes (language, jeux). 3.000 F le tout. Ramdisck 256 K DK' + ROM disc Drive + livre CPM3 + 15 disks. 1.500 F. Langlois, 15, bd Lénine, 93290 Tremblay-les-Gonesse. Tél. (1) 49.63.02.73.

Vds Amstrad CPC 6128 monochrome en excellent état + micro application n° 12 (CPM). 2.000 F. Tél. 48.49.99.69 aux heures extra-scolaires.

Vds logiciels originaux (Disks) 3D Space Moving, 250 F (neuf 395 F) ; Speedy Wonder, 150 F (neuf 295 F) ; Cauldron 2, 100 F (neuf 189 F). Tél. 47.41.68.59 après 17 h.

Vds compilation 7 jeux en K7 (3 D, Othello, 3D Morpion, Puissance 4, etc.). Neufs. 50 F. Drugmanne Didier, 12, rue du Dr Roux, 27000 Evreux.

Vds CPC 464 monochrome + lecteur DDI + joystick + livres + poss. achat disks complets à 40 F. Facilités paiement. 3.000 F. Dupuis, 131, ch. de Rigounel, 83200 Toulon. Tél. 94.62.17.90.

Vds CBM M64 + lect. K7 + 30 jeux + une manette de jeux + nbx programmes. Le tout en TBE (1 an et 4 mois). Valeur : 3.500 F, vendu : 2.500 F. Région parisienne uniquement. Tél. (1) 64.27.68.69 après 18 h 30.

Urgent. Vds PC 1512 Amstrad couleur 1 drive. Février 87. Peu servi comme neuf, sous garantie. + Log. + livres. Valeur : 10.000 F, vendu : 8.000 F. Tél. (1) 47.82.82.62 après 19 h.

Vds CPC 464 mono + env. 30 jeux + autoformation à l'assembleur + joystick SpeedKing (neuf : 150 F). 1.500 F. Arbuz David, 33, rue des Alouettes, 75019 Paris. Tél. (1) 42.05.18.06.

Vds logiciels Amstrad originaux sur disquettes et K7 de 10 F à 180 F. Tél. 42.28.97.93 du lundi au vendredi entre 18 h et 20 h.

Vds PC 1512 DD couleur, deux drives. Ens. complet idem commerce, garantie jusqu'au 25.11.87. Etat impeccable. Emballage origine. 8.000 F. Goyet Didier. Tél. 48.20.16.30 heures bureau.

Stop affaire ! Vds CPC 464 + DDI 1 + Jasmin + joystick + 64 K DK'Tronics + synthétiseur vocal + 200 logiciels + manuel + livre + Amstrad Magazines. Vds groupés ou séparés. Lionel. Tél. 77.68.01.71.

Urgent. Vds CPC 464 couleur, excellent état (1 ans) + joystick. Nbx logiciels de jeux et revues Amstrad. Valeur : 4.700 F, vendu : 3.000 F à déb. Vds console de jeux Atari + 3 jeux, 300 F. Tél. 78.05.45.06 après 17 h.

Vds Amstrad 464 monochrome, nbx logiciels + revues. 2.100 F. Tél. 82.83.66.49.

Stop ! Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + 70 jeux + joystick + disquettes vierges + utilitaires + manuel. Neuf sous garantie. 3.600 F à déb. M. Fery. Tél. (1) 47.57.73.78 après 19 h.

Vds Modem 12 modes de transmission et réversible en tant que serveur Minitel + interface RS 232 avec logiciel ROM et alimentation électrique pour CPC. Neuf. Valeur : 3.000 F, vendu : 1.800 F. Tél. 40.78.52.79.

Vds Vortex F1-X 5 1/4 pour 6128 + 250 disks (700 Softs) + 2 boîtes de rangement + revues, bouquins, etc. Vortex acheté 12.86, doc 40 pages français + multiplan, etc. Tél. 87.81.66.06 entre 18 et 20 h.

Vds imp. DMP 2000. TBE. 1.500 F (servie 3 mois, garantie). + papiers + un ruban neuf. S'adresser à Patrice, Salon-de-Provence. Tél. 90.56.02.26.

Vds CPC 6128 couleur + joystick + Textomat + disquettes + jeux. 3.500 F. Tél. (1) 43.46.72.47 heures bureau.

Vds 6128 couleur + lecteur 5" + 10 disks 3" + 100 disks 5" + coffret de rangement + plus de 600 logiciels. Prix exceptionnel cause achat PC 1512. Etat impeccable. Appeler vite Laurent. Tél. 48.41.92.72.

Vds Amstrad 6128 + magnéto et câbles + 50 disquettes pleines + livres + modem DTL 2100 avec Minitelec/Transmitelec/Servitelec + 350 logiciels + câble Amstrad/Minitel + magazines. Tél. 20.93.67.24.

Vds TI 99/4 A Secam, joystick, câble, K7, cartouches gestion de fichiers, Minimemory, jeux, assembleur. Le tout avec documentation. Tél. (1) 47.06.08.30 après 18 h.

Vds CPC 464 mono neuf + 10 mois de garantie + manuel + joystick + synthétiseur vocal + livres basic programmables + 50 jeux dont Ping-Pong, Commando, Turbo, Esprit, etc. + 20 logiciels de musique. 3.500 F le tout à déb. Tél. (1) 43.01.99.93.

Vds CPC 464 couleur + joysticks + env. 100 jeux, 2.700 F. Lecteur DDI 1 3 pouces + disquettes, 1.500 F. Tél. 94.57.21.34 à partir de 18 h.

Vds CPC 664 monochrome (clavier neuf) + 200 logiciels (jeux + utilitaires) + nbx listings + joystick. 2.000 F. Tél. 56.89.38.49. Région de Bordeaux si possible.

Vds RS 232 C, 400 F. Lecteur FD 1, 1.100 F. Livres micro application et autres, moitié prix. Brenot J.M. Tél. 46.55.40.82.

Vds TI/99 + 2 jeux ROM + cordon magnéto + joysticks, 1.200 F. Ou échange contre DMP 2000. Vds PB 100 + int. K7 + ext. mem., 700 F. Tout TBE. Ouchene Ted J., Lycée P. Bourdan, 23000 Guéret.

Urgent. Vds Amstrad CPC 464 couleur (janvier 87) + 30 jeux + joystick (Turbo). Valeur : 4.500 F, vendu : 2.500 F. Ou échange le tout + 500 F contre CPC 6128 couleur. Dieu Hoang Tho, 10. av. Saint-Rémy, bât. A6, 93200 Saint-Denis.

Vds lecteur disquettes DDI avec interface plus logiciels disquettes. 2.500 F. Juton Guy, 235, rue S. Allende, 92700 Colombes. Tél. (1) 47.60.07.39 le soir ou 47.81.93.35.

Vds CPC 6128 mono + 21 disquettes + docs + une centaine de revues françaises et anglaises. 3.000 F. Jouannais Antoine, 3, rue de Grenelle, 75006 Paris. Tél. (1) 42.22.04.45 .

Ventes par correspondance de Chinese Chess (1 disquette) pour PC compatibles. Envoyer chèque 100 F à : M. Tsang, 62, rue de Flandre, 75019 Paris. Vous recevrez de la Chine directe.

Vds originaux (disks) 120 F : Gesteart, Knight Games, They Solde, Iet II, Sorcery, Macadam Bumper, Pacific, etc.., lecteur K7 Amstrad en cadeau si achat 20 disks (disks n'ayant jamais servis). Tél. 43.48.37.70 après 19 h.

Vds moniteur couleur Amstrad, jamais servi, garanti 1 an (acheté le 17 avril 87). 2.000 F. Tél. 86.96.03.95 après 18 h.

Urgent. Vds Amstrad CPC 6128 couleur, joystick. Très bon état. 4 disquettes. 3.000 F. Gayet Métois Laurent, 67, bd Négrier, 72000 Le Mans.

VDS imprimante MCP 40 + cordon + logiciels pour ts Amstrad, 800 F. Supersound sonoriser tous Amstrads en hifi, portée 50 m, 235 F. Datacord pr enreg. reprod. en local et à distance (par tél.), écrans Minitel et prog. CPC, 250 F. Logiciels spécialisés Okimate 20, radio, météo, trait. TXT, fichier 3.500 adresses, compil. images, RTTY, morse, catalogue, Gao, etc. Tél. 90.55.91.65 pour doc.

Vds lecteur FD1 Amstrad. Bon état. 1.000 F. Tél. 48.21.76.35.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + joystick + logiciels. Etat neuf. 2.500 F. Tél. 43.72.22.39 dom. après 18 h 30. Ou 46.64.14.02 poste 22.30 heures bureau.

Vds logiciels sur disquettes à prix très intéressant : 5e axe, Hold-Up, Infernal Runner, Whodares Wins II, 3D, Fight, Donkey, Kong, Buggy 2, Boulder Dash, Sapiens pour 300 F. Tél. 88.07.64.10 après 17 h (Bas-Rhin).

Vds CPC 6128 couleur + DMP 2000 + lecteur de disquettes DDI + lecteur de K7 SV 670 + 240 disks Amsoft 3'' dont 400 jeux et 150 utilitaires + 5 livres + joystick + 5 boîtes rangement. Garantie 6 mois. Tél. 47.97.67.99.

Vds CPC 6128 monochrome + 100 jeux + adaptateur péritel + joystick + housses + manuel + logiciel discology. 2.900 F. Tél. (1) 47.02.36.53 demander Julie.

Vds imprimante GP 500 A, TBE avec doc + cordon Amstrad CPC + intégré disk + magnéto + socle micro. Rech. utilitaire PCW 8256 : fichier simple. Faire offre. Roux Daniel, Cidex 534, 69220 Belleville. Tél. 74.66.18.70.

Vds CPC 464 couleur + jeux + joysticks + librairie + initiation au basic. Le tout état neuf. 2.500 F. Tél. 37.83.67.51 après 20 h (Eure-et-Loir).

Vds CPC 6128 couleur garanti 10 mois + 60 jeux + joystick Wico + divers. 4.500 F. Tél. 78.94.04.15 le soir après 19 h.

Vds CPC Amstrad 464 couleur, état neuf, + joystick + 3 K7 jeux dont Geste d'Artillac + 1 coffret logiciel initiation basic Amstrad + livre utilisation. 1.990 F. Tél. (1) 45.35.33.03 tous les jours en semaine (Paris).

Vds CPC 464 monochrome + DDI + lecteur 5 p 1/4 et carte 256 Ko Vortex + nbx softs, docs, revues, livres, disquettes. Px à déb. Tél. 34.62.39.36 demander Gilles.

Vds C64 + lecteur disk 1541 + Power carte DGE + joystick + logiciels. Le tout garanti mars 1988. 3.500 F. Vds Amstrad PCW 8256 + logiciels. Etat neuf. 4.000 F. M. Lambert. Tél. 48.84.17.70.

Vds CPC 464 couleur + lecteur disquettes + 10 jeux + souris AMX. 3.800 F. Lecteur disquettes sous garantie. Nbx jeux sur disquettes. Tél. 47.36.36.46 après 20 h.

Vds moniteur couleur Amstrad CTM 644 neuf, jamais servi, cse dble emploi. Compatible 464, 664, 6128, 1.500 F. Tél. (1) 48.64.11.72 demander Dominique Lepage.

Cause 6128, vds K7 jeux, Bactron, MGT, divers à 50 % valeur. Même moins. Vds console 464, adaptateur TV, lecteur DDI neuf : Easy Bank, File, Calcumat, 200 F. Neuf. Delisle Bruno, 48, rue de Rouen, 14670 Troarn.

Vds Amstrad CPC 464 mono + 110 jeux (Scooby Doo, Crafton, Ikari, Gauntlet...) + 30 revues. 2.300 F. Tél. 30.51.06.60 demander Stéphane.

Vds 464 mono + nbx jeux + manuel en français + nbses revues + livres + emb. origine. Px à déb. (mini 1.000 F). Tél. 35.93.19.27 après 18 h.

Vds C64 + lecteur K7 + manette + 9 jeux + initiation basic. Port compris, 1.900 F à déb. Bon état. Poss. crédit. Tél. 48.74.72.34 après 18 h sauf jours fériés.

Vds ordinateur VG 500 + lecteur de K7 + 10 logiciels + livre de programmes. 500 F. Tél. 96.39.78.38.

Vds 10 K7 de jeux originaux pour 650 F le tout + divers autres matériels (liste sur demande). Echange logiciels sur K7 pour CPC 464. Ferris Marc, 18, chemin du Gavelier, 83119 Brue-Auriac.

Vds CPC 6128 couleur + nbx jeux + utilitaires + joystick + guide. 4.000 F (sous garantie). Tél. 43.68.06.62 après 18 h.

Vds 6128 mono (Azerty) + lect. 5 p 1/4 1M + imprimante + env. 80 logiciels dont jeux (Orphée, Passager Vent, Top Secret, etc.) et utilit. (Objob, Turbo Pascal, Transhat, etc.), 20 d. 3'' originaux, 50 d. 5 p 1/4. Valeur : 12.000 F, vendu : 8.000 F. Tél. 48.36.30.45.

Vds Amstrad PCW 8512, 2 lecteurs, imprimante, nbx logiciels connus (MP, DBase...), disks vierges. Etat neuf. 4.500 F à déb. Giannoli Nicolas, 94, bd Flandrin, 75116 Paris. Tél. (1) 47.04.64.06.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 2 manettes de jeux + boîte de jeux Kid Kit + jeu Rally II + jeu Million II. Valeur : 4.650 F (ach. janvier 87, sous garantie, jamais servi), vendu : 4.050 F. Tél. (1) 43.26.48.04 après 17 h.

Vds cause dble emploi PCW 8512 sous garantie + 10 disks + DBase II + générateur d'application DB + 3 d Clock Chess + livres. Valeur du tout : plus de 9.000 F, vendu : 5.800 F. Malenfer Eric. Tél. (1) 46.26.14.23 après 19 h ou W.E.

Vds CPC 464 mono + adaptateur TV, synthé vocal, manette et K7 de jeux (8), 3 livres. TBE. 3.200 F. Marti Yann, 7, rue Gromard, 28100 Dreux. Tél. 37.42.12.60 heures repas.

Vds CPC 467 mono + joy + revues + nbx jeux + traitement de texte + assembleur. 1.500 F le tout. Tél. 97.22.11.72.

Vds CPC 464 monochrome 1 an 2 mois avec 20 cassettes, manuel, joystick Quickshot. 1.700 F. Tél. (1) 34.68.11.61 après 18 h demander Pierre.

Vds lecteur 5 p 1/4 Jasmin AM5D + ltrès nbx jeux. Chevalier Boris. Tél. 43.06.23.97.

Vds pour CPC 6128 originaux, Multiplan, DBase II, Udos, Amsword, assmebleur, générateur DBase II, compte bancaire et budget, gestion fichier utilisant les 64 K Bankmanager, guide CPM. Tél. (1) 34.69.32.41.

Vds Amstrad 464 monochrome + lecteur DDI + câbles + livres + programmes (ens. ou séparés). Le tout en TBE. Surplie Francis, 24, rue de La Roquette, 75011 Paris.

PETITES ANNONCES

Nous recevions une telle avalanche d'annonces, que nous ne pouvions pas les passer toutes jusqu'à présent. C'est pourquoi nous avons mis en place un véritable service qui vous garantit désormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient avant le huit du mois accompagnée de votre participation de 25 F.

Les propositions d'achat, vente, ou échange de logiciels ne doivent concerner que des produits originaux et documentés.

Envoyez-nous vos P.A. rédigées **très lisiblement**,
ainsi que votre règlement de 25 F à :
Amstrad Magazine, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 Saint-Mandé

Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci.

J'ai créé un logiciel qui dessine des histogrammes en 3D, des courbes, des camemberts. Son menu est complet : sauvegarde, chargement de données, etc. Vous pouvez l'obtenir pour 60 F. Tél. 47.97.61.53 à partir de 19 h.

Vds jeux originaux et récents avec notice (Hit Pack 1 et 2, Sorcery, etc.). Ch. discology à bas prix. Tous les jeux à 95 F et liste sur simple demande. Tél. 90.75.83.34 demander Cyril.

Vds 464 couleur (juin 85) avec manuel + K7 Demo. 2.200 F. Arruego. Tél. (1) 30.55.68.51 (dom.) ou (1) 46.09.79.29 (bureau).

Vds Amstrad PCW 8256 complet + traitement de texts + DBase II + jeux Fairlight et Tomahawk. 3.800 F. Tél. 41.42.02.05.

Vds Atmos + magnéto + mod. + joystick + 100 progs + livres, 1.300 F. CB 40 cx + 2 ant. + câbles, 500 F. MS Basic Compiler, 900 F. Leaderboard SR, 150 F (originaux). Mougin Philippe, Gouhelans, 25680 Rougemont. Tél. 81.86.96.12.

Cause chgt ord., vds Amstrad 6128 couleur (garantie encore 7 mois) + DPH 2000 + Jasmin AM5D (neuf) + Multiface 2 + nbx logiciels et revues. Prix à déb. Tél. 51.62.05.15.

Vds CPC 6128 couleur + imprimante + joystick + logiciels et jeux. Excellent état. 6.000 F. Tél. 42.23.73.56 (répondeur ou après 20 h).

Vds CPC 464 mono + joystick + nbx jeux et utilitaires originaux + livres + manuel. TBE. 1.700 F le tout. Roger, 77 Chelles. Tél. (1) 64.21.39.88.

Vds disks originaux de : Orphée, Warrior, Fer et Flamme, Super Geodysse et vds aussi bible du programmeur de l'Amstrad + ch. contacts pour échanges logiciels sur disks. Fred. Tél. 79.62.23.45.

Vds PCW 8256 neuf + imprimante + 2.500 feuilles + 2 rubans + 5 jeux + 10 disquettes + 2 manuels + une après-midi de mise en route. 4.200 F le tout. Michel. Tél. 45.31.12.24 après 19 h.

Vds lecteur Vortex 5 pouces 1/4 complet + jeux. Faire offre. (Paris-Région parisienne). Hervé. Tél. (1) 48.24.74.93.

Vds Com 64 NM + lect. K7 + monit. coul. + jeux + joystick, acheté en mars 87. 3.500 F. Ou échange contre CPC 664-6128 couleur + 1 cadeau 1 Atmos + 30 jeux. Tél. (1) 47.83.46.12 sur Paris.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + joysticks + jeux + livre programmation basic. 2.000 F. Gautier J.M., 16, rue des Grilles, 93500 Pantin. Tél. (1) 48.91.62.72.

Affaire ! Vds Amstrad 464 couleur. TBE. Peu servi. + 40 jeux + dédoubleur joystick. 2.000 F. Bayard Xavier, 1107, quartier Belles Portes, 14200 Hérouville-Saint-Clair. Tél. 31.94.46.59.

Vds CPC 664 + moniteur NB. Etat neuf + housse + nbx softs. Le tout bradé à 2.500 F. Roussel Olivier à Paris. Tél. (1) 42.08.36.43.

Vds DMP1, logficiels K7, disks, revues, livres, disks 3'', 5' 1/4, SF/DD à prix réduit. Liste sur demande. + calculatrice FX 7000 G. Dalmas Lionel, Quartier Saint-Etienne, chemin des Platrières, 83330 Le Beausset.

Urgent cse achats vds 2e lecteur 3 p (FD1), 800 F. Souris AMX + 6 log. graphiques, 500 F. Divers livres + jeux + utilitaires. Contacter Gilles. Tél. 48.93.11.93.

Vds Amstrad Magazine n° 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 16, 17, 18, 20, 21. Vds Phœnix M 64. Echange programmes sur disks. Rebours J.-Laurent, 8, rue Eugène Varlin, Appt. 6132, 94450 Limeil-Brévannes. Tél. (1) 45.69.46.07.

Vds CPC 464 mono + drive + adapt. péritel + crayon optique + revues. 3.000 F. Dedieu O., Maisons-Alfort. Tél. (1) 43.75.45.68 après 18 h.

Vds CPC 464 mono neuf (gagné concours). 1.700 F à déb. Vds ou éch. logiciels PCW utilitaires et jeux. Vds Stylo optique PCW ou éch. contre RS 232 C. Caboche C/o, Magasin Cendry, 9, rue Abbé Derry, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. (1) 46.80.20.62 ou 46.70.83.06.

Vds Amstrad CPC 464 mono. 1.200 F. Avec livres. Tél. 69.42.31.16.

Vds tous jeux pour Amstrad sur disquettes pour les CPC 6128 et 664 à prix très intéressant. Tél. 91.68.20.35 demander Patrick.

Urgent. Vds Amstrad 6128 mono + imp. 2 DMP 2000 + adaptateur couleur + joystick + Calcumat + Textomat + nbx jeux. Très peu servi. 3.900 F. Tél. 45.47.11.40 après 20 h 30.

Cse armée vds CPC 6128 couleur + magnéto Data + cordon + 50 logiciels divers + joystick. Le tout état neuf (février 87, sous garantie). 4.000 F payable en deux fois. Tél. 47.08.47.76.

Vds CPC 6128 (mai 86) couleur + impr. DMP 2000 (nov. 86) + multiples logiciels professionnels, utilitaires + nbx jeux + 50 disks 3'' + doc (+ de 20 kg) + revues. Cédé à 7.000 F. Patrick. Tél. (1) 43.88.37.22.

Vds 464 couleur + mon. mono + DDI + tuner TV + ant. + 2 joysticks + nbses revues + manuels d'utilisation + discology + Hercule + Oddjob + Echosoft + nbx jeux récents. 7.000 F le tout. Tél. 43.79.92.04.

Vds Canon X07 (24 K) + imp. couleur + interface péritel + magnét. + 6 Memorycard + cordon secteur et cordon imprim. supp. + logiciels + 7 livres. 2.500 F le tout (val. 8.500 F). Serge. Tél. 39.58.07.48 le soir.

A vendre logiciel Echosoft disk (original) avec notice, 350 F, neuf. J'imprime vos listings si vous ne possédez pas d'imprimante, 10 F la feuille. Tél. 30.38.52.57 ou 30.30.06.13 après 17 h (demander Jean-Marc).

Vds CPC 464 couleur + joystick + synth. Technimusique + lecteur DDI + nbx logiciels de jeux et utilitaires + revues et livres. 4.100 F. Lecteur Jasmin 5 p 1/4 + jeux + disk neuf, 1.450 F. Tél. (1) 47.85.13.98.

ACHATS

Rech. imprimante DMP 2000 pour CPC 6128. Prix inférieur à 1.000 F. Faire offre à Yves. Tél. 43.31.34.23 à partir de 20 h.

Urgent. Ach. lecteur disquette 3 p ou 5 p 1/4. Proposez vos prix. Ach. également imprimante DMP 2000 pas trop chère. Merci pour votre appel après 19 h si possible. Tél. 87.96.41.28.

CPC 6128 ch. programme utilit. (comptabilité, facture, TT), achat ou éch. en vue création entr. Ach. aussi machine à écrire pro). Noël Patrick, Base de Plein Air, 70290 Champagney.

Ach. jeux originaux complets récents. Recherche compta. Alienor, Fact. Stock Logys ou Similaire. Faire offre Chanal J.-M. 32, rue de Rilly-la-Montagne, 51100 Reims.

Cherche Amstrad CPC 6128 moniteur couleur exclusivement avec logiciels si possible (+ accessoires éventuellement) si votre Amstrad est en bon état ou sous garantie, appelez-moi au 43.04.17.02, Val-de-Marne.

Ach. tête d'écriture pour Okimate 20 à utiliser avec papier thermique à n'importe quel prix. Tél. 50.67.47.63 après 20 h.

Ach. logiciels éducatifs primaire, collège. Faire offre. Favier, collège N. D. des Oliviers, 15170 Neussargues.

Rech. langage C d'Hisoft sur disquette. Faire offre. Devulder J.-Paul, 11, rue Ernest Renan, 93200 Saint-Denis. Tél. (1) 42.43.68.30.

Ach. tout déplombeur pour CPC 6128 ou PC 1512 peu importe le prix (pas trop cher quand même et avec notice. Merci). Laurent. Tél. 47.66.87.06.

Ach. logiciels uniquement sur K7 et en français pour CPC 464. Faire offre. Boyer-Madrières Francis, 8, rue François Cabrol, 12000 Rodez. Tél. 65.68.53.18 HR.

ECHANGES

Ech. du matériel de CB contre du matériel pour

micro Amstrad. Faire offre à David (R.P., 93). Tél. (1) 42.87.69.20 après 18 h.

CPC 6128 éch. progs. sur disks. Poss. nouveautés (Light Force, Ikari, Antiriad...). Envoyer liste. Alberic Gigou, 15, av. Saint-Jean Chrysostome, 04000 Digne. Tél. 92.32.01.62.

CPC 6128 rech. correspondants sérieux pour échanges divers. Planchon Aurélien, 115, rue du Bois Breton, Roncherolles-sur-le-Vivier, 76160 Darnetal.

Ech. logiciels de graphisme et de jeux Amstrad 6128 (Azerty), disks 3 pouces (Winter Games, Green Berets, etc.). Agron Charles, 70, rue du Point du Jour, 92100 Boulogne.

CPC 6128 ch. correspondants pour échange jeux, listings et autres. Boulay P., 30, rue du Mont Joly, 74170 Saint-Gervais.

Rech. logiciel pour CPC 464 Survivor. Ech. possible. Tél. 56.32.11.53 après 18 h demander Olivier.

Débutant rech. correspondant utilisateur confirmé d'un CPC 6128 pour échanges à Paris ou région parisienne. Tél. (1) 42.00.87.32 de 18 h à 21 h demander David.

Ech. logiciels sur disks, jeux et utilitaires (je possède Sram 1, 2, Arkanoid, Ikari, Echosoft, Music Systeme...). Georges. Tél. 64.26.33.51 après 17 h.

Ech. logiciel Bombjack contre logiciel Dragons'Lair. Brilland Mickael, La Janverie, Torcé-en-Vallée, 72110 Bonnétable. Tél. 43.29.38.36 après 17 h.

Ch. correspondants pour éch. de nombreux jeux sur CPC 6128. Ch. également Amstrad Magazine n° 1 et 2. Gelle David, 34, rue de la Fonderie, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. 38.85.96.49.

Ech. Echosoft Disk valeur 395 F contre synthèse vocale française genre Technimusic ou DK Tronic. Donne la différence si plus cher. Noter qu'Echosoft contient 3 logiciels en un seul. Tél. 42.83.39.40 toute la journée.

CPC 6128 ch. correspondants pour éch. logiciels (possède beaucoup de nouveautés). Rech. aussi tous rens. concernant Top Secret et La Cité perdue. Tél. 70.98.64.50 après 17 h 30 demander David.

CPC 464 éch. nbx jeux (K7, disks). Donner liste. VDS NBX magazines + livres : programmes et applications éducatives + jeux en assembleur (PSI). Prix : 250 F. Lorenzi Cyril, HLM Saint-Léger, bât. 3, 83300 Draguignan.

Possesseur d'Amstrad K7 ch. contact en vue d'éch. jeux, trucs et astuces sur la région parisienne (Boulogne). Tél. (1) 46.04.98.21.

Amstrad CPC 464 + drive éch. divers (logiciels, utilitaires, help). Parody Loïc, 37, chemin du Roy, 33160 Saint-Médard en Jalles.

PC 1512 éch. mes logiciels sous MS/DOS contre logiciels sous Gem. Rauscher Florence, Gerige, 07700 Bourg-Saint-Andéol.

Ech. de nbx progs sur 6128. Pas sérieux et pas rapides s'abstenir. Contacter : Boranian Didier, 171, bd Paul Claudel, Bât. C4, 13010 Marseille. Tél. 91.75.61.66 entre 18 et 20 h.

Recherche notices Dams et Sorcery, échangerais divers logiciels contre Datamat avec notice. Téléphoner après 18 h 30, demander Jean-Marc au 48.33.10.55

Echange PC 1512, nombreux logiciels, recherche doc. Tél. : 53.70.15.87.

Demander Christian.

CPC 464 + lecteur de disquettes cherche contacts dans le Haut-Rhin pour échanges divers. Tél. : 89.78.27.60 ou 89.78.20.59, après 18 h.

CPC 6128 + Jasmin ch. contacts pour échanges divers. Tél. : 85.51.13.88.

464 + drive et 6128 cherchent contact sur Bourgoin (Isère) pour échanges logiciels trucs et astuces. Tél. : 74.43.86.33, le samedi après 18 h.

Compatible PC recherche contacts achat ou échange logiciels utilitaires et jeux recherche, T. de Tx "France Text". Rochoux Hervé, 28, rue du Gal.-de-Gaulle, 36320 Villedieu. Tél. : 54.26.58.94.

CPC 6128 ch. correspondants pour échange jeux et utilitaires. Recherche Turbo Pascal 3D. Tél. : 78.57.37.61, le soir ou écrire Olivier Augoyat, 17, chemin des Mouilles, 69290 Grézieu-la-Varenne.

EMPLOIS

Traduis tout texte anglais. Je réponds très rapidement (je paie le timbre). Pour plus de renseignements, téléphoner au : 38.85.58.71 demander Luc. Prix très avantageux.

DIVERS

Transfère tous fichiers ASCII de CPC, PCW vers disq. 5P sous MSDOS ; + prog. et données DBase ; feuille multiplan ; prog. Basic TurboPascal 50 F/disq. transférée. LangloisF-Pierre, 10, rue H. Becquerel, 60100 Creil.

Qui peut me dire comment faire tourner les logiciels CPC sur le 1512. Existe-t-il un utilitaire ou un logiciel de formation aux PC ?

Club Amstrad, 95 Montigny. Tél. (1) 39.97.70.42, en direct le mercredi de 17 h à 19 h, le samedi de 14 h à 18 h, en semaine répondeur à votre disposition, 6 CPC 464, 3 PCW 8256, 32 consoles sur SPS 5, etc. Aides, conseils, stages, littérature.

Vds trompette en ut Vincent Bach numérotée, petite perce, 5.500 F. Orgue portable Casio MT 40, 6 rythmes, 22 instruments, Sustain, accompagnement, etc. 1.000 F. Le tout en TBE. Tél. (1) 42.41.61.04 après 20 h.

Cause incendie je ch. docs : Fighter Pilot, Masterfile 128, Dams, Elite, The Music System, Jumpjet. Tous frais remboursés. Szmurlo Maurice, 7, rue Aux Fromages, 14000 Caen.

Rech. contact avec association possédant Amstrad PCW 8512 pour rens. utilisation logiciel en compta et gestion et autres. M. Bollier, 26, rue du Gouffre, Biercy, 77750 Saint-Cyr-sur-Morin.

Particuliers, commerçants, artisans, PME, pouvons imprimer pour vous programmes, états, listings, devis, rapports, mémos, CV, etc. Tél. 42.81.22.37.

Dr Logo 6128 : dessins sur imprimante (copie, écran), programme + mode d'emploi + disquette contre 115 FF (chèque). Cremer U., Weisten 25, B-4791 Reuland (Belgique).

Donne cours pratique personnalisé par correspondance pour apprendre le langage machine ou le basic. Pour recevoir une doc gratuite, écrire à : Jacquet J.C., 33 bis, rue Carnot, 77400 Thorigny (joindre timbre SVP).

Ch. rens. pour les jeux Orphée et Passagers du Vent. Merci. Audry Martial, 1, allée Pegoud, 78200 Mantes-la-Jolie.

CPC 464 achetez des originaux à prix réduits ou vendez vos originaux au prix que vous voulez. Doc. contre deux timbres à 2,20 F. Habitant Carlos, 7, rue de la Marne, 69100 Villeurbanne.

Ch. contacts sur disq. Possède nouveautés. Gohon Pierre, 18, rue de la Berthie, 95870 Bezons. Tél. (1) 39.82.19.15 après 17 h 30.

CPC 6128 ch. correspondants en vue d'échanges de programmes. Pas sérieux s'abstenir. Deprez Alain, 11, rue du Dr Hank, 02500 Hirson.

Ch. règles du jeu "Spitfire 40". Dupont Laurent, 13, av. de Huy, 60200 Compiègne.

CPC 6128 ch. correspondants pour échanges idées, astuces, logiciels. Doukhan Jean-Luc, Rés. Les Grands Pins, B5, Traverse Chevalier, 13010 Marseille.

Joueurs au loto, si vous jouez de 8 à 10 numéros, je vous propose de réduire vos mises de 80 %, grâce au programme dont je suis l'auteur. Barne Jean-Noel, 22, rue Nungesser et Coli, 62100 Calais.

Transfère tous fichiers ASCII de CPC, PCW vers disq. 5P sous MSDOS ; + prog. et données DBase ; feuille multiplan ; prog. Basic TurboPascal 50 F/disq. transférée. LangloisF-Pierre, 10, rue H. Becquerel, 60100 Creil.

Qui peut me dire comment faire tourner les logiciels CPC sur le 1512. Existe-t-il un utilitaire ou un logiciel de formation aux PC ?

Club Amstrad, 95 Montigny. Tél. (1) 39.97.70.42, en direct le mercredi de 17 h à 19 h, le samedi de 14 h à 18 h, en semaine répondeur à votre disposition, 6 CPC 464, 3 PCW 8256, 32 consoles sur SPS 5, etc. Aides, conseils, stages, littérature.

Vds trompette en ut Vincent Bach numérotée, petite perce, 5.500 F. Orgue portable Casio MT 40, 6 rythmes, 22 instruments, Sustain, accompagnement, etc. 1.000 F. Le tout en TBE. Tél. (1) 42.41.61.04 après 20 h.

Cause incendie je ch. docs : Fighter Pilot, Masterfile 128, Dams, Elite, The Music System, Jumpjet. Tous frais remboursés. Szmurlo Maurice, 7, rue Aux Fromages, 14000 Caen.

Rech. contact avec association possédant Amstrad PCW 8512 pour rens. utilisation logiciel en compta et gestion et autres. M. Bollier, 26, rue du Gouffre, Biercy, 77750 Saint-Cyr-sur-Morin.

Particuliers, commerçants, artisans, PME, pouvons imprimer pour vous programmes, états, listings, devis, rapports, mémos, CV, etc. Tél. 42.81.22.37.

Dr Logo 6128 : dessins sur imprimante (copie, écran), programme + mode d'emploi + disquette contre 115 FF (chèque). Cremer U., Weisten 25, B-4791 Reuland (Belgique).

Donne cours pratique personnalisé par correspondance pour apprendre le langage machine ou le basic. Pour recevoir une doc gratuite, écrire à : Jacquet J.C., 33 bis, rue Carnot, 77400 Thorigny (joindre timbre SVP).

Ch. rens. pour les jeux Orphée et Passagers du Vent. Merci. Audry Martial, 1, allée Pegoud, 78200 Mantes-la-Jolie.

CPC 464 achetez des originaux à prix réduits ou vendez vos originaux au prix que vous voulez. Doc. contre deux timbres à 2,20 F. Habitant Carlos, 7, rue de la Marne, 69100 Villeurbanne.

Ch. contacts sur disq. Possède nouveautés. Gohon Pierre, 18, rue de la Berthie, 95870 Bezons. Tél. (1) 39.82.19.15 après 17 h 30.

CPC 6128 ch. correspondants en vue d'échanges de programmes. Pas sérieux s'abstenir. Deprez Alain, 11, rue du Dr Hank, 02500 Hirson.

Ch. règles du jeu "Spitfire 40". Dupont Laurent, 13, av. de Huy, 60200 Compiègne.

CPC 6128 ch. correspondants pour échanges idées, astuces, logiciels. Doukhan Jean-Luc, Rés. Les Grands Pins, B5, Traverse Chevalier, 13010 Marseille.

Joueurs au loto, si vous jouez de 8 à 10 numéros, je vous propose de réduire vos mises de 80 %, grâce au programme dont je suis l'auteur. Barne Jean-Noel, 22, rue Nungesser et Coli, 62100 Calais.


COMMENT EXPLOITER TOUTES
LES RESSOURCES ET AUGMENTER
LES PERFORMANCES DE
VOTRE AMSTRAD
CPC 464 / 664 / 6128

AUTO, SON ET

Spécialiste de l'installation d'auto-radios haut de gamme Allan Hecamp, le patron de "New Auto Radio" à Lagny-sur-Marne, a choisi le PCW 8256. Un choix parfaitement pensé, associé à un logiciel performant de PM Informatique. Le système fonctionne depuis plusieurs mois pour la plus grande satisfaction du patron et des clients.



PCW



Perte de temps, perte d'argent

Parmi les problèmes posés aux commerçants, la gestion des stocks et la facturation sont ceux qui donnent le plus de difficultés. En effet pour être efficace et servir au mieux son client, le commerçant doit savoir ce qu'il possède en boutique et remettre une facture digne de ce nom. On voit encore trop souvent ces morceaux de papiers inommables, remplis de gribouillis indéchiffrables servant paraît-il de facture. On rencontre également beaucoup de boutiquiers incapables de vous présenter le produit recherché, par simple ignorance de l'état de son stock.

Mais, s'il y a une perte de temps pour le client, c'est encore plus grave pour le commerçant. Il devra attendre l'inventaire annuel pour se rendre compte des dégâts causés par une gestion hasardeuse de son magasin. Sans oublier que bien souvent la comptabilité est dans un état encore plus catastrophique. Dans un cas pareil, plus la peine de s'étonner de voir tant de magasins ouvrir un samedi matin et fermer le lundi soir suivant.

Choisi pour ses qualités et son prix

Pour pallier ces difficultés pour offrir un vrai service, rôle primordial de tout commerçant, nous voyons chaque jour de plus en plus d'ordinateurs gérer les biens d'une échoppe pour la plus grande satisfaction du patron et de sa clientèle. Si les restaurants furent les premiers, on voit aujourd'hui des ordinateurs dans les pharmacies, les grands magasins ou chez le chemisier du coin de la rue. Pour l'automobile les garagistes ont été les premiers, c'est maintenant au tour des professions satellites de s'informatiser.

A. Hecamp, installateur en autoradios de la région parisienne utilise quotidiennement depuis plusieurs mois un Amstrad PCW 8256 dans son magasin. Pourquoi ce choix ? La réponse est toute naturelle lorsque l'on connait la marque Amstrad : "un rapport qualité/prix exceptionnel". Bien que livré avec un traitement de textes, l'utilisation principale du PCW chez N.A.R. est la gestion et la facturation. Le logiciel choisi est celui de PM Informatique, un éditeur du nord de la France : Devis-Fac. Comme le couple programme/ordinateur présentait le même avantage, une utilisation simple sans connaissance en informatique préalable, le PCW a été utilisé professionnellement dès sa mise en route.

Un logiciel adapté

Nous ne reviendrons pas sur le PCW donc nous connaissons les qualités. Par contre, sur le choix du logiciel, nous pouvons essayer de faire un bilan de son utilisation dans ce type de gestion. Les problèmes de A. Hecamp ont été résolus en grande partie par Devis Fac. Ce dernier lui a permis de rentrer en mémoire tous les articles qu'il commercialise : auto-radios, haut-parleurs, antennes, accessoires, jantes, etc. Chaque article est référencé sur un fichier qui contient les rubriques de désignation, prix de vente unitaire H.T., famille d'article et les différents taux de TVA. M. Hecamp peut alors appelé un article, indiquer la quantité, modifier le prix unitaire, indiquer le taux d'une remise, etc. Il est aussi possible de rajouter un article qui n'est pas dans le fichier, pour une commande particulière par exemple. Le prix total TTC sera calculé automatiquement en tenant compte des TVA et remises indiquées. Un texte peut être rajouter à la fin du devis. Ce logiciel permet de sauvegarder le devis et de le rappeler à tout moment. Si le client accepte le devis, l'installation désignée est alors effectuée sur le véhicule. Ensuite, on rappelle le devis que l'on transforme en facture. A. Hecamp remet alors un beau document à son client (content). En fin de mois le programme permet de sortir un journal de vente, mais sans résultat statistique.

Parfait, avec quelques modifications

C'est sur point que A. Hecamp essaie d'apporter des modifications au logiciel. Il a contacté l'éditeur PM Informatique qui, ce qui est devenu rare, retient ses suggestions en vue de la préparation d'une nouvelle version plus adaptée à ce type de commerçant. Ce qui intéresse le patron de "New Auto Radio" est de savoir quels sont les articles les plus sollicités par mois. Avec ces renseignements, il pourra équilibrer son stock permanent en éliminant de ses rayons les appareils ou accessoires qui ne se vendent pas ou seulement pendant une période déterminée. De ce fait c'est le client qui sera mieux servi, donc une fidélisation au commerçant. D'autres revendeurs d'autoradios et des commerçants de Lagny s'intéressent au PCW de A. Hecamp. Peut-être verronsnous bientôt la naissance de la première ville "PCWiste" de France...

M. Merlet

LECTEURS

N'usez plus vos doigts !



Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous... Tournez vite les pages et allez lire notre bon de commande page , en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations !

Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions seront examinées.

Tous nos listings parus sont rémunérés !

DEMANDE DE PARUTION

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

....

TÉLÉPHONE ....

NOM DU PROGRAMME ....

Je certifie sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué). Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :



VÉRIFICATEUR V.2

Vous avez certainement remarqué la présence, dans nos listings, d'un numéro entre crochets ([000]). Ce numéro va vous permettre de pouvoir relire très facilement vos listings et de détecter à coup sûr une éventuelle erreur de saisie. Vous pourrez trouver ci-dessous trois courts programmes correspondant chacun à une version de CPC. Vous devrez donc saisir celui qui vous concerne (sans erreur !) et le sauvegarder. Cet utilitaire vous servira désormais pour tous nos listings, de ce numéro et des suivants. Cette méthode est testée depuis plusieurs mois par notre confrère allemand CPC Schneider International, que nous remercions pour sa collaboration.

Mode d'emploi

Après avoir saisir le programme, faites un "RUN". L'écran doit normalement s'effacer et afficher « VÉRIFICATEUR V.2 installé ». Pour vérifier vos listings, il suffit alors de les charger : |CHECK,2 pour lister le programme avec son numéro de contrôle. Si celui-ci est semblable au nombre entre crochets paru dans nos listings, la ligne est correcte. Si ce numéro diffère (voir exemple) vous avez obligatoirement fait une erreur de saisie... Simple, non ?

De la même manière, vous pourrez tirer sur imprimante votre listing avec tous les numéros de contrôle (comme dans nos listings) en faisant : |CHECK,8.

Nous espérons que cette méthode de vérification vous permettra de gagner du temps en relecture (seuls désormais les numéros de contrôle sont à vérifier par rapport à ceux qui sont imprimés dans la revue) et que cet « auto-débbugage » décongestionnera les permanences effectuées par notre technicien. Au travail...

Nota : le signe « | » (barre verticale) s'obtient en appuyant simultanément sur <SHIFT> et <@>.

Exemple

```
10 DATA 2,3,4     [209]
15 REM si erreur
(virgule remplacée par
un point virgule)
10 DATA 2;3,4     [187]
```

```
100 REM Verificateur 464
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 464
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,8a,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ee,3e,5d,c3,5c,c3
```

```
100 REM Verificateur 664
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 664
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 4c,cb,11,5b,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a9
310 DATA c1,cd,69,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,75,c4,e5,09,e3,cd,59
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,58,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,9b,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,9b,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,22,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a3,c3,3e,5b,cd,a3,c3
520 DATA cd,49,ef,3e,5d,c3,a3,c3
```

```
100 REM Verificateur 6128
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 6128
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 49,cb,11,5e,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a6
310 DATA c1,cd,64,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,72,c4,e5,09,e3,cd,54
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,53,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,98,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,98,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,1d,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a0,c3,3e,5b,cd,a0,c3
520 DATA cd,44,ef,3e,5d,c3,a0,c3
```



VÉRIFICATEUR V3
POUR PCW 8256/8512

Ce vérificateur basic ne comporte malheureusement pas tous les avantages de son homologue sur CPC. Cependant, en attendant mieux, il nous paraissait indispensable de vous donner dès le départ une bonne base de travail. Rassurez-vous, nous tâcherons très prochainement de vous fournir une véritable copie de l'original, avec tout ce que cela suppose...

Pour utiliser Vérif V3, rien de plus simple. Tapez le listing en prenant bien garde de ne pas commettre d'erreurs de saisie (il est recommandé de s'y prendre à deux fois avant de s'avouer vaincu par un syntaxe error...), et sauvegardez-le sur une disquette sûre. Vous n'aurez plus, dès à présent qu'à taper vos listings, tout en étant décontractés, et pour cause, et, TRÈS IMPORTANT, à les sauvegarder en ASCII. Pour ce faire, procédez de la façon suivante :
tapez SAVE "nomprog$",bas", a
— nomprog$ désignant le nom du programme, et le (a), signifiant que le mode de sauvegarde doit être impérativement ASCII. Cette opération réalisée, lancez le vérificateur par RUN, suivi de l'appellation sous laquelle vous l'aurez sauvegardé. Aussitôt, le programme vous demandera de lui fournir le nom du programme à vérifier ; exemple : nomprog$,bas (n'oubliez pas le "bas", sans lequel le vérificateur ne pourrait trouver sa source), indiquez-lui ensuite si vous désirez obtenir un listing écran ou imprimante, et le tour est joué.

```
10 cls$=CHR$(27)+"E"+CHR$(27)+"H"
20 ceu$=CHR$(27)+"R"+CHR$(0)
30 cf$=CHR$(27)+"R"+CHR$(1)
40 DEF FN locate$(x,y)=CHR$(27)+"Y"
+CHR$(32+y)+CHR$(32+x)
50 PRINT cls$
60 x=28:y=3:GOSUB 350:PRINT "VERIFI
CATEUR V3 pour PCW 8256-8512"
70 x=36:y=5:GOSUB 350:PRINT CHR$(16
4);" AMSTRAD MAGAZINE"
80 x=26:y=6:GOSUB 350:PRINT "auteur
s: Eric MISTELET & Georges BRIZE"
90 WIDTH LPRINT 80
100 x=1:y=9: GOSUB 350:INPUT "Nom d
u programme à vérifier :";prgm$
110 x=1:y=10: GOSUB 350:INPUT "Sort
ie sur (E)cran ou (I)mprimante ";r$
120 r$=UPPER$(r$)
130 IF r$="I" THEN prt=1:GOTO 160
140 IF r$<>"E" THEN 110
150 PRINT cls$
160 OPEN "i",1,prgm$
170 WHILE EOF (1)<>-1
180 LINE INPUT #1,a$
190 n=0:v=0
200 FOR I=1 TO LEN(a$)
210 n=n+ASC(UPPER$(MID$(a$,i,1)))
220 NEXT
230 FOR i=1 TO LEN(a$)
240 c$=MID$(a$,i,1):IF prt=1 THEN L
PRINT c$;:ELSE PRINT c$;
250 d=i/35: IF d=INT(d) THEN IF d=1
 THEN GOSUB 300:ELSE GOSUB 330
260 NEXT
270 IF v=0 THEN GOSUB 300:ELSE IF i
>36 THEN GOSUB 330
280 WEND
290 END
300 IF prt THEN LPRINT TAB(37);ceu$
+CHR$(91);cf$;n;ceu$+CHR$(93);:LPRI
NT cf$:ELSE PRINT TAB(37);CHR$(162)
;n;CHR$(166)
310 v=1
320 RETURN
330 IF prt THEN LPRINT:ELSE PRINT
340 RETURN
350 PRINT FN locate$(x,y);:RETURN
```

ICE STRAD

Ice strad est la version CPC d'un très célèbre jeu d'arcade. Conçue sur CPC 464 monochrome, cette version est compatible avec tous les modèles de CPC.

Le but du jeu est de guider des pingouins, perdus sur une banquise, pour briser les glaçons qui les gênent sans se faire dévorer par les ours... Vous devrez essayer de réunir les trois diamants pour obtenir un bonus. Lorsque la banquise aura été débarrasée de tous ses glaçons, votre pingouin se retrouvera sur une nouvelle banquise où tout sera à refaire avec, en prime, des ours encore plus malins... Très amusant, ce jeu vous fera passer de longues heures devant votre CPC !

J.-P. Anull

```
1 REM ICE STRAD                          [1127]
2 REM Auteur ANULL J.P                   [856]
3 REM COPYRIGHT AMSTRAD MAGAZINE         [1885]
4 REM ET L'AUTEUR (1986)                 [2175]
5 hs=0                                   [231]
6 ch$=""                                 [528]
10 GOSUB 5000                            [883]
20 DIM t(11,11),ours(3,5),ou$(5):SP      [2068]
EED INK 50,50
21 'ours 1=x,2=y,3=intel,4=dx,5=dy       [1754]
30 MODE 0:INK 1,5,11:INK 2,12,20:IN      [3180]
K 3,20,12:PAPER 0:PEN 1:CLS
40 LOCATE 5,14:PRINT"ICE STRAD":PEN      [3512]
 2:LOCATE 5,16:PRINT"1-JEU"
50 PEN 3:LOCATE 5,18:PRINT"2-REGLE"      [939]
60 R$=INKEY$:IF R$<"1" OR R$>"2" TH      [2944]
EN 60
70 IF R$="2" THEN GOSUB 20000            [1312]
80 niv=0:sc=0:d=2:vie=3:GOSUB 8000       [1339]
90 WINDOW#4,2,23,2,23:PAPER #4,0:CL      [2795]
S#4
95 FOR i=1 TO 3:ours(i,3)=-60*i+niv      [2249]
*3:NEXT:dx=0:dy=0
100 ng=15+(5*niv):as=0                   [1587]
110 nmax=10:FOR i=1 TO 3                 [829]
120 GOSUB 6000                           [907]
130 t(x,y)=1                             [545]
140 NEXT i                               [375]
150 nmax=11:FOR i=1 TO ng                [643]
160 GOSUB 6000                           [907]
170 t(x,y)=2                             [552]
180 NEXT i                               [375]
190 GOSUB 6000:PAPER 0                   [901]
200 'mise en place elements              [1229]
210 FOR c=1 TO 21 STEP 2:FOR l=1 TO      [3295]
 21 STEP 2
220 GOSUB 5500                           [879]
230 NEXT l:NEXT c:p$=pg$                 [625]
240 IF JOY(0)=1 THEN dy=-1:dx=0:p$=      [1566]
ph$
241 IF JOY(0)=2 THEN dy=1:dx=0:p$=p      [1121]
b$
242 IF JOY(0)=4 THEN dx=-1:dy=0:p$=      [1496]
pg$
243 IF JOY(0)=8 THEN dx=1:dy=0:p$=p      [2003]
d$
245 IF INKEY(0)<>-1 THEN dy=-1:dx=0      [2703]
:p$=ph$
246 IF INKEY(2)<>-1 THEN dy=1:dx=0:      [2001]
p$=pb$
247 IF INKEY(8)<>-1 THEN dx=-1:dy=0      [2402]
:p$=pg$
248 IF INKEY(1)<>-1 THEN dx=1:dy=0:      [1769]
p$=pd$
249 PEN 3                                [547]
250 IF dx AND dx<>adx THEN 270           [584]
```



```
260 IF dy AND dy<>ady THEN 270 ELSE [588]
 290
270 LOCATE x*2,y*2:PRINT ef$:LOCATE [3897]
 x*2,y*2:PRINT p$
280 ady=dy:adx=dx                   [1012]
290 x1=x+dx:y1=y+dy:IF x1<1 OR x1>1 [2957]
1 OR y1<1 OR y1>11 THEN 400
300 IF t(x1,y1)<>0 THEN 1000        [1163]
310 LOCATE x*2,y*2:PRINT ef$:LOCATE [6001]
 x*2+dx,y*2+dy:PRINT p$:LOCATE x*2+
dx,y*2+dy:PRINT ef$:x=x1:y=y1
320 LOCATE x*2,y*2:PRINT p$         [1764]
400 'programme ours                 [1595]
405 PEN 3                           [547]
410 FOR i=1 TO 3:ours(i,3)=ours(i,3 [2260]
)+1
420 IF ours(i,3)>0 THEN 500 ELSE IF [1783]
 ours(i,3)=-5 THEN 450
430 NEXT i                          [375]
440 obs=0:GOTO 240                  [1274]
450 'ours naissant                  [973]
460 h=INT(RND*11)+1:v=INT(RND*11)+1 [5580]
:IF t(h,v)<>2 THEN ours(i,3)=ours(i
,3)-1:GOTO 430
470 ours(i,1)=h:ours(i,2)=v:ng=ng-1 [5044]
:LOCATE h*2,v*2:PRINT oa$:t(h,v)=6
475 SOUND 3,40,50,1,3,3             [1264]
480 IF ng=0 THEN 1450               [484]
490 GOTO 430                        [462]
500 IF ours(i,3)>RND*20+5*i THEN 59 [1069]
0
520 IF ours(i,4)+ours(i,5)=1 OR RND [1993]
>0.5+niv/10 THEN 700
530 ours(i,4)=0:ours(i,5)=0:IF RND> [2119]
0.7+niv/10 THEN 550
540 ours(i,4)=1:ou$(i)=od$:IF RND>0 [3701]
.5 THEN ours(i,4)=-1:ou$(i)=og$:GOT
O 700
550 GOTO 700                        [425]
560 ours(i,5)=1:ou$(i)=om$:IF RND>0 [3017]
.5 THEN ours(i,5)=-1
570 GOTO 700                        [425]
590 IF RND>(niv*2)/10 THEN 700      [1123]
600 ours(i,4)=0:ours(i,5)=0         [983]
605 IF ABS(ours(i,1)-x)>ABS(ours(i, [2000]
2)-y) THEN 620
610 ours(i,5)=SGN(y-ours(i,2)):ours [4172]
(i,4)=0:ou$(i)=om$:GOTO 690
620 ours(i,4)=SGN(x-ours(i,1)):ours [5358]
(i,5)=0:ou$(i)=og$:IF x>ours(i,1)TH
EN ou$(i)=od$
690 ours(i,3)=ours(i,3)-i           [1248]
700 IF ours(i,4)<>0 AND ours(i,5)<> [3909]
0 THEN STOP:'deplace ours
710 x1=ours(i,1)+ours(i,4):y1=ours( [4883]
i,2)+ours(i,5)
720 IF x1=x AND y1=y THEN LOCATE 2* [6097]
ours(i,1),2*ours(i,2):PRINT ef$:t(o
urs(i,1),ours(i,2))=0:LOCATE 2*x1,2
*y1:PRINT ou$(i):GOTO 1500
730 IF x1>11 OR y1>11 OR x1*y1=0 TH [5280]
EN ours(i,4)=0:ours(i,5)=0:GOTO 430
740 IF t(x1,y1)<>0 THEN 800         [1072]
750 LOCATE 2*ours(i,1),2*ours(i,2): [7888]
PRINT ef$:t(ours(i,1),ours(i,2))=0:
LOCATE 2*x1,2*y1:t(x1,y1)=4:PRINT o
u$(i)
760 ours(i,1)=x1:ours(i,2)=y1       [1686]
770 GOTO 430                        [462]
800 IF t(x1,y1)<>2 OR RND<0.97 THEN [178]
 820
810 GOSUB 1400:IF ng=0 THEN 1450 EL [2767]
SE 430
820 ours(i,4)=0:ours(i,5)=0         [983]
830 GOTO 430                        [462]
1000 obj=t(x1,y1)                   [790]
1010 IF obj=2 THEN o$=g$:PEN 2      [1667]
1020 IF obj=1 THEN o$=d$:PEN 1      [1541]
1030 IF obj>4 THEN 440              [246]
1040 IF obj=4 THEN LOCATE x*2,y*2:P [4237]
RINT ef$:x=x1:y=y1:GOTO 1500
1100 'deplacement glacon            [847]
1110 x2=x1+dx:y2=y1+dy:IF x2>11 OR  [4757]
y2>11 OR x2*y2=0 THEN 1350:'1350=de
truit
1120 obs=t(x2,y2)                   [334]
1130 IF obs<>0 THEN 1300:'ours sino [2419]
n detruit glacon
1140 LOCATE 2*x1,2*y1:PRINT ef$:t(x [5915]
1,y1)=0:LOCATE 2*x1+dx,2*y1+dy:PRIN
T o$:LOCATE 2*x1+dx,2*y1+dy:PRINT e
f$
1150 x1=x2:y1=y2:LOCATE 2*x1,2*y1:P [2633]
RINT o$
1160 'deplacements suivants         [2897]
1170 x2=x1+dx:y2=y1+dy:IF x2>11 OR  [4223]
y2>11 OR x2*y2=0 THEN t(x1,y1)=obj:
GOTO 400
1175 SOUND 3,40,1,5,3,3,1           [1541]
1180 obs=t(x2,y2)                   [334]
1190 IF obs<>0 THEN t(x1,y1)=obj:GO [3429]
TO 1250:'ours ? diamant ?
1200 'objet glisse                  [1281]
1210 LOCATE 2*x1,2*y1:PRINT ef$:t(x [5915]
1,y1)=0:LOCATE 2*x1+dx,2*y1+dy:PRIN
T o$:LOCATE 2*x1+dx,2*y1+dy:PRINT e
f$
1220 x1=x2:y1=y2:LOCATE 2*x1,2*y1:P [2633]
RINT o$
1230 GOTO 1170                      [305]
1250 IF obs=4 THEN 1310 ELSE IF o$= [1603]
g$ THEN 400
1260 IF obs=1 THEN 1800:'assemblage [1446]
 diamants
```

```
1300 IF obs<>4 THEN 1350                  [773]
1310 FOR i=1 TO 5:IF ours(i,1)=x2 A [5962]
ND ours(i,2)=y2 THEN 1320 ELSE NEXT
1320 ' mort de l'ours                     [846]
1330 ours(i,3)=-INT(RND*50)-50:SOUN [16098]
D 1,200,50,15,4,4,10:PEN 3:FOR i=1
TO 10:LOCATE 2*x2,2*y2:PRINT od$:LO
CATE 2*x2,2*y2:PRINT og$:LOCATE 2*x
2,2*y2:PRINT om$:LOCATE 2*x2,2*y2:P
RINT ec$:LOCATE 2*x2,2*y2:PRINT ef$
:sc=sc+1:PRINT#1,USING"#####";sc:NE
XT
1331 t(x2,y2)=0                           [659]
1340 t(x1,y1)=obj                         [660]
1350 IF obj=2 THEN 1370 ELSE IF obs [4124]
=1 THEN 1800 ELSE IF obs=5 THEN 290
0 ELSE 400
1370 sc=sc+5:PEN #1,3:PRINT#1,USING [4245]
"#####";sc:SOUND 1,200,50,8,4,4,10

1375 GOSUB 1400                           [899]
1380 IF ng=0 THEN 1450                    [484]
1390 GOTO 400                             [452]
1400 ng=ng-1:FOR f=1 TO 5:LOCATE 2* [6819]
x1,2*y1:PEN 1:PRINT ec$:LOCATE 2*x1
,2*y1:PRINT ef$:NEXT:t(x1,y1)=0
1410 RETURN                               [555]
1450 niv=niv+1:ERASE t:DIM t(11,11) [4532]
:IF niv>10 THEN niv=10:GOTO 90 ELSE
 90
1500 'pingouin mange                      [1158]
1510 FOR i=500 TO 1 STEP -10:LOCATE [8930]
 x*2,y*2:PEN 3:PRINT pg$:LOCATE 2*x
,2*y:PRINT pd$:LOCATE 2*x,2*y:PRINT
 ph$:LOCATE 2*x,2*y:PRINT pb$:LOCAT
E 2*x,2*y:PRINT ec$:LOCATE 2*x,2*y:
PRINT ef$:SOUND 3,i,1,15:NEXT
1520 FOR i=1 TO 3:IF ours(i,3)>-5 T [1931]
HEN 1540 ELSE 1550
1540 LOCATE 2*ours(i,1),2*ours(i,2) [4892]
:PRINT ef$:t(ours(i,1),ours(i,2))=0
1550 ours(i,3)=-INT(RND*30)-20:NEXT [2128]
1580 vie=vie-1:IF vie=0 THEN 2000   [1464]
1590 LOCATE #2,vie*2,1:PRINT#2," ": [3527]
LOCATE #2,vie*2,2:PRINT#2," ";
1600 dx=0:dy=0                            [195]
1610 FOR i=101 TO 180:SOUND 1,i,5,1 [4598]
0,15:SOUND 4,181-i,3,10,7:FOR j=1 T
O 40:NEXT:NEXT
1620 FOR i=1 TO 10:FOR j=200 TO 1 S [3001]
TEP -10:SOUND 2,j,1,12:NEXT:NEXT
1700 GOTO 240                             [421]
1800 'assemble les diams                  [715]
1810 LOCATE 2*x1,2*y1:PRINT da$:LOC [5579]
ATE 2*x2,2*y2:PRINT da$:t(x1,y1)=5:
t(x2,y2)=5
1890 GOTO 400                             [452]
2000 'fin de partie                       [1237]
2001 RESTORE 10000:FOR m=1 TO 41:RE [4546]
AD note,dur:SOUND 3,note,DUR,0,1,1:
NEXT
2010 IF sc>hs THEN GOSUB 2100             [1544]
2020 GOTO 2200                            [355]
2100 INK 0,1:INK 1,10,20:INK 2,14:P [4981]
APER#4,0:BORDER 11:PEN 1:ch$="":CLS
#4:CLS:hs=sc
2110 LOCATE 11,5:PRINT"BRAVO":PEN 2 [1026]
2120 LOCATE 4,8:PRINT"VOUS AVEZ BAT [3435]
TU LE"
2130 LOCATE 10,10:PRINT"RECORD !":L [5705]
OCATE 4,12:PRINT"INSCRIVEZ VOTRE":L
OCATE 4,14:PRINT"NOM - - - - - - -"
2135 LOCATE 4,19:PRINT"ESPACE POUR  [2564]
FINIR"
2140 LOCATE 8,15:PRINT STRING$(7,CH [3239]
R$(32)+CHR$(131))
2150 FOR L=8 TO 20 STEP 2                 [1117]
2155 l$=""                                [83]
2160 LOCATE 1,14:l$=UPPER$(INKEY$): [3517]
IF l$=" " THEN 2200
2165 IF l$<"A" OR l$>"Z" THEN 2160  [2007]

2170 IF l$=" " THEN 2200                  [619]
2180 PRINT l$:ch$=ch$+l$                  [1545]
2190 NEXT                                 [350]
2200 ERASE t:DIM t(11,11):GOTO 30   [1793]
2900 GOSUB 3000:GOTO 1800                 [2016]
3000 'bonus                               [516]
3005 INK 1,23,14:PAPER 3:LOCATE 10, [3972]
25:PEN 1:PRINT"BONUS"
3006 SPEED INK 10,10                      [1363]
3010 FOR i=1 TO (niv+1)*20                [695]
3015 SOUND 5,i,1,12                       [979]
3020 sc=sc+1:PRINT#1,USING"#####";s [1705]
c
3050 NEXT i                               [375]
3070 LOCATE 10,25:PRINT"      "           [1394]
3080 INK 1,23:PAPER 0                     [813]
3090 RETURN                               [555]
5000 SYMBOL AFTER 200                     [1432]
5010 SYMBOL 229,0,0,56,124,92,254,6 [5807]
2,62:SYMBOL 230,55,55,55,51,61,31,1
4,62:SYMBOL 231,0,0,64,192,128,0,0,
0
5011 SYMBOL 232,1,3,3,3,1,3,7,7:SYM [8804]
BOL 233,128,192,192,192,128,192,224
,224:SYMBOL 234,7,7,7,7,3,2,6,0:SYM
BOL 235,224,224,224,224,192,64,96,0
5020 SYMBOL 236,0,0,28,62,58,127,12 [6061]
4,124:SYMBOL 237,236,236,236,204,18
8,248,112,124:SYMBOL 228,0,0,2,3,1,
0,0,0
5030 SYMBOL 238,0,1,3,3,2,7,7,7:SYM [6232]
BOL 239,0,192,224,224,160,112,240,2
```



```
40:SYMBOL 240,7,6,6,6,3,3,6:SYMBOL
241,240,48,48,48,224,224,48
5040 'dessin ours                    [720]
5041 SYMBOL 242,8,24,44,252,254,30, [8020]
31,255:SYMBOL 243,0,0,0,0,0,0,128
:SYMBOL 244,255,31,31,31,15,14,12,6
0:SYMBOL 245,128,128,128,128,0,0,0,
0
5050 SYMBOL 246,0,0,0,0,0,0,0,1:SYM [8057]
BOL 247,16,24,52,63,127,120,248,255
:SYMBOL 248,1,1,1,1,0,0,0,0:SYMBOL
249,255,248,248,248,240,112,48,60
5060 SYMBOL 250,6,7,53,51,49,63,63, [7964]
7:SYMBOL 251,96,224,172,204,140,252
,252,224:SYMBOL 252,7,7,7,7,7,6,14,
14:SYMBOL 253,224,224,224,224,224,9
6,112,112
5070 'dessin glacon                  [1560]
5080 SYMBOL 200,63,127,255,255,252, [8558]
248,240,240:SYMBOL 201,252,254,255,
255,63,31,15,15:SYMBOL 202,240,240,
248,252,255,255,127,63:SYMBOL 203,1
5,15,31,63,255,255,254,252
5090 SYMBOL 204,0,0,0,2,14,62,62,14 [4031]
:SYMBOL 205,0,0,0,3,3,3,3,0:SYMBOL
206,14,126,126,30,30,254,254
5091 SYMBOL 214,0,0,0,0,31,63,127,2 [7479]
55:SYMBOL 215,0,0,0,0,248,252,254,2
55:SYMBOL 222,0,0,0,0,21,42,85,170:
SYMBOL 223,0,0,0,0,80,168,84,170
5100 pg$=CHR$(229)+CHR$(10)+CHR$(8) [3557]
+CHR$(230)+CHR$(231)
5110 pd$=CHR$(32)+CHR$(236)+CHR$(10 [3423]
)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(228)+CHR$(23
7)
5120 ph$=CHR$(232)+CHR$(233)+CHR$(1 [2296]
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(234)+CHR$(2
35)
5130 pb$=CHR$(238)+CHR$(239)+CHR$(1 [4365]
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(240)+CHR$(2
41)
5140 og$=CHR$(242)+CHR$(243)+CHR$(1 [2857]
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(244)+CHR$(2
45)
5150 od$=CHR$(246)+CHR$(247)+CHR$(1 [4060]
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(248)+CHR$(2
49)
5160 om$=CHR$(250)+CHR$(251)+CHR$(1 [3160]
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(252)+CHR$(2
53)
5180 g$=CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(10 [4179]
)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(202)+CHR$(20
3)
5190 d$=CHR$(222)+CHR$(223)+CHR$(10 [3696]
)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(221)+CHR$(22
0)
5200 ef$=CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(10) [3649]
+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(32)+CHR$(32)
5210 da$=CHR$(214)+CHR$(215)+CHR$(1 [2694]
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(213)+CHR$(2
12)
5220 ec$=CHR$(134)+CHR$(137)+CHR$(1 [2908]
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(137)+CHR$(1
34)
5230 oa$=CHR$(32)+CHR$(204)+CHR$(10 [4113]
)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(205)+CHR$(20
6)
5250 ENT 2,5,1,1,5,2,2               [1031]
5260 ENV 2,5,3,1,5,-3,1              [915]
5269 'Bruit naissance ours           [1841]
5270 ENV 3,6,2,1,4,-1,1,3,-2,1,2,-1 [1787]
,3
5280 ENT 3,1,1,5,4,-2,1              [769]
5281 'bruit glacon eclate            [908]
5290 ENV 4,8,-1,5                    [513]
5300 ENT -4,31,1,5,26,2,5,22,4,5,20 [1547]
,6,5,5,10,5
5305 'ENVELOPPES POUR MUSIQUE        [2364]
5310 ENV 1,1,15,10,6,-2,1,3,-1,5     [1511]
5320 ENT 1,5,1,1                     [589]
5400 RETURN                          [555]
5500 d=t(l/2,c/2)+1:PEN d-1:LOCATE  [1887]
l+1,c+1
5510 ON d GOSUB 5590,5600,5620,5640 [925]
,5660
5520 RETURN                          [555]
5590 PRINT "  "+CHR$(10)+CHR$(8)+CH [3077]
R$(8)+"  ";:RETURN
5600 PRINT d$:RETURN                 [1035]
5620 PRINT g$:RETURN                 [812]
5640 PRINT pd$:RETURN                [1381]
5660 PRINT d$:RETURN                 [1035]
6000 x=INT(RND*nmax)+1:y=INT(RND*nm [2993]
ax)+1
6010 IF t(x,y)<>0 THEN 6000          [1010]
6020 RETURN                          [555]
8000 MODE 1:INK 0,13:INK 1,23:INK 2 [2940]
,2:INK 3,0:PAPER 3:BORDER 19:CLS
8050 PEN 1:LOCATE 27,3:PRINT"ICE ST [3320]
RAD":PEN 0:LOCATE 28,6
8060 PRINT"HISCORE":LOCATE 29,8:PRI [3667]
NT USING"#####";hs:LOCATE 29,10:PRI
NT ch$
8070 LOCATE 29,14:PRINT"SCORE":WIND [3506]
OW#1,29,34,16,16
8080 PRINT#1,"00000":WINDOW#2,29,33 [7779]
,20,21:PAPER #2,1:CLS#2:PEN #2,3:PR
INT#2," ";CHR$(229);" ";CHR$(229):P
RINT#2," ";CHR$(230);" ";CHR$(230)

8200 RETURN                          [555]
10000 DATA 190,25,0,25,213,12,239,1 [4496]
2,213,12,190,12,239,12,213,12,213,1
2,213,12,213,12,0,25
```



```
10010 DATA 213,12,239,12,253,12,239 [3806]
,12,213,12,253,12,239,12,239,12,239
,12,239,12,0,25
10020 DATA 319,25,284,25,0,12,319,2 [3208]
0,284,20,0,12,319,12,213,12,213,12,
213,12,0,20
10030 DATA 284,12,301,12,284,12,213 [2984]
,20,0,20,190,12,159,50
20000 MODE 1:INK 0,14:INK 2,11:INK  [5819]
3,20:INK 1,0:PEN 1:PAPER 0:FOR I=10
 TO 30 STEP 5:LOCATE I,2:PRINT PG$:
NEXT
20010 LOCATE 18,6:PEN 3:PRINT"REGLE [5624]
":PEN 2:LOCATE 18,7:PRINT STRING$(5
,CHR$(143))
20020 LOCATE 1,8:PEN 1:PRINT"VOUS D [7668]
EVEZ GUIDER LES PINGOUINS AFIN DE B
RISER TOUS LES GLACONS SANS LAISSER
 LESOURS DEVORER LES VOLATILES."
20030 PRINT"VOUS POUVEZ ESSAYER DE  [8223]
REUNIR LES TROIS DIAMANTS AFIN D'OB
TENIR UN BONUS . LES  DIAMANTS ASSE
MBLES CHANGENT D'ASPECT"
20040 PRINT"LES OURS,GELES DANS LES [10382]
 GLACONS,SONT AU DEPART ASSIS ET IN
DESTRUCTIBLES MAIS IL EST ENSUITE P
OSSIBLE DE LES ECRASER  EN POUSSANT
 GLACONS ET DIAMANTS VERS EUX."
20050 PRINT:PRINT"LORSQUE TOUS LES  [10383]
GLACONS ONT ETE CASSES,LE PINGOUIN
SE RETROUVE SUR UNE NOUVELLEBANQUIS
E ENCORE PLUS ENCOMBREE,PEUPLEE  D'
OURS PLUS MALINS"
20060 PRINT:PRINT"PRESSEZ UNE TOUCH [1757]
E S.V.P."
20065 IF INKEY$="" THEN 20065       [771]
20070 CLS:PRINT"ATTENTION,LES OURS  [13610]
PEUVENT PAR MOMENTS  CASSER LES GLA
CONS QUI BLOQUENT LEURS   DEPLACEME
NTS;LES DIAMANTS DOIVENT ETRE  PRES
SES LES UNS CONTRE LES AUTRES POUR
 CHANGER DE COULEUR"
20075 PRINT:PRINT"PRESSEZ <ESPACE>  [2678]
OU <TIR> POUR JOUER..."
20080 IF JOY(0)=16 THEN RETURN      [2362]
20090 IF INKEY$=" " THEN RETURN     [2371]
20100 GOTO 20080                    [470]
30000 ENT 1,5,1,1                   [589]
```

PENTE

Sous ce doux nom rendant nostalgiques ceux d'entre-vous qui reviennent des sports d'hiver se cache en réalité un jeu traditionnel japonais, le GOMOKU NINUKI. De part ses origines asiatiques, le PENTE utilise un plateau de jeu de GO, et comme dans ce dernier, les pions utilisés, blancs et noirs, sont posés l'un après l'autre par les deux joueurs. Le but n'est pas de créer des territoires, mais des alignements de cinq pions de même couleur (comme au morpion qui en tire ses origines) et de prendre des paires de pions adverses (cinq paires prises assurent la victoire), cette dernière caractéristique fait tout l'intérêt du jeu.

Utilisation du programme

Lors du démarrage d'une partie, l'ensemble des règles est visualisé en plusieurs tableaux. ATTENTION, celui qui joue le premier doit jouer au centre et positionner son deuxième pion à au moins trois intersections de ce centre (de toute façon, l'AMSTRAD veille au grain). De plus, un dernier tableau donne la légende des icônes utilisées sur le plateau du jeu.

En pointant la flèche noire sur l'icône CLAVIER et en pressant la touche <ESPACE>, l'option JOYSTICK est choisie et les déplacements du pointeur se feront avec lui. Il suffira de cliquer sur le JOYSTICK pour revenir au CLAVIER et utiliser les touches fléchées pour se déplacer. De même, en pressant <ESPACE> sur l'icône STOP, on peut arrêter le programme à tout moment.

Les deux autres icônes sont utilisés par l'AMSTRAD qui indiquera par un doigt pointé vers vous que c'est à vous de jouer, et en faisant "pouce" quand c'est à lui. Il visualise sa réflexion par la rotation d'une petite hélice dans le quatrième icône. De toute façon, il garde pour lui le curseur quand il joue pour éviter toute erreur.

Le choix de la position de jeu est réalisé en déplaçant le curseur au clavier ou au joystick et en pressant <ESPACE> à la bonne place. L'ordinateur calcule l'intersection choisie comme étant la plus proche du curseur.

Le programme étant écrit entièrement en BASIC, l'étude d'un plateau de jeu complet (19 × 19 intersections) nécessite environ une minute de réflexion.

Norbert SILVESTRE

```
10 '******************************** [2798]
***********************************
************
20 '*                              [175]

         *
30 '*       P R O G R A M M E     [1365]
      P E N T E
         *
40 '*                              [175]

         *
50 '*       N o r b e r t   S I  [3079]
 L V E S T R E  -  F E V R I E R
1 9 8 7   *
60 '*                              [175]

         *
70 '*             A M S T R A D  [1822]
   4 6 4  -  6 6 4  -  6 1 2 8
         *
80 '*                              [175]

         *
90 '******************************** [2798]
***********************************
************
100 '                               [117]
110 '        INITIALISATION DE L'EC [1511]
RAN
120 '                               [117]
130 DIM EVAL(729):DEFINT D,I,J,K,Q [3194]
,H,V,O:DEBUT=1
140 MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0 [2757]
:INK 3,0
150 BORDER 0:PEN 1                 [957]
160 WINDOW#1,3,38,3,22:WINDOW#2,1, [2780]
40,1,24:WINDOW#3,3,38,6,20
170 PAPER#2,2:PAPER#1,0:PAPER#3,0  [1753]
180 CLS#2:CLS#1                    [639]
190 ENV 1,2,15,5,1,0,88,30,-1,1    [1115]
200 ENV 2,2,15,1,1,-30,1           [911]
210 SON=1                          [513]
220 '                              [117]
230 '       REDEFINITION DES SYMBO [1260]
```



```
LES
240                                          [117]
250 SYMBOL AFTER 187                         [1433]
260 SYMBOL 188,&F0,&70,&30,&10,&8,  [2334]
&C,&E,&F
270 SYMBOL 189,&F,&E,&C,&8,&10,&30 [1934]
,&70,&F0
280 SYMBOL 190,&1,&3,&7,&F,&F0,&E0 [2233]
,&C0,&80
290 SYMBOL 191,&80,&C0,&E0,&F0,&F, [2127]
&7,&3,&1
300 SYMBOL 192,&7,&8,&10,&20,&40,& [2714]
B7,&A2,&B2
310 SYMBOL 193,&E0,&10,&8,&4,&2,&E [1604]
D,&AB,&AD
320 SYMBOL 194,&92,&B2,&80,&40,&20 [2903]
,&10,&8,&7
330 SYMBOL 195,&A9,&E9,&1,&2,&4,&8 [1779]
,&10,&E0
340 SYMBOL 196,&F8,&F7,&EF,&DF,&BF [3294]
,&48,&5D,&4D
350 SYMBOL 197,&1F,&EF,&F7,&FB,&FD [1741]
,&12,&54,&52
360 SYMBOL 198,&6D,&4D,&7F,&BF,&DF [1765]
,&EF,&F7,&F8
370 SYMBOL 199,&56,&16,&FE,&FD,&FB [2914]
,&F7,&EF,&1F
380 SYMBOL 200,&FF,&FF,&C0,&C0,&CF [2366]
,&CF,&CC,&CC
390 SYMBOL 201,&FF,&FF,&3,&3,&F3,& [2531]
F3,&33,&33
400 SYMBOL 202,&CC,&CC,&CC,&CC,&FF [2195]
,&FF,&0,&0
410 SYMBOL 203,&F3,&F3,&3,&3,&FF,& [2229]
FF,&0,&0
420 SYMBOL 204,&FC,&FC,&C,&C,&CC,& [2605]
CC,&CC,&CC
430 SYMBOL 205,&CC,&CC,&CF,&CF,&C0 [2146]
,&C0,&FF,&FF
440 SYMBOL 206,&C,&C,&FC,&FC,&C,&C [2500]
,&FC,&FC
450 SYMBOL 207,&3F,&3F,&30,&30,&3F [2620]
,&3F,&30,&30
460 SYMBOL 208,&33,&33,&33,&33,&30 [2641]
,&30,&3F,&3F
470 SYMBOL 209,&33,&33,&F3,&F3,&3, [2234]
&3,&FF,&FF
480 SYMBOL 210,&0,&0,&FF,&FF,&C0,& [1466]
C0,&CF,&CF
490 SYMBOL 211,&0,&0,&FF,&FF,&33,& [2189]
33,&33,&33
500 SYMBOL 212,&33,&33,&F3,&F3,&F, [2476]
&F,&FC,&FC
510 SYMBOL 213,&CC,&CC,&CF,&CF,&F0 [2833]
,&F0,&3F,&3F
520 SYMBOL 214,&FC,&FC,&F,&F,&F3,& [1946]
F3,&33,&33
530 SYMBOL 215,&3F,&3F,&F0,&F0,&CF [2363]
,&CF,&CC,&CC
540 SYMBOL 216,&10,&10,&10,&10,&FF [2557]
,&10,&10,&10
550 SYMBOL 217,&10,&10,&10,&38,&FF [2093]
,&38,&10,&10
560 SYMBOL 218,&F8,&F0,&F8,&FC,&BE [1926]
,&1F,&E,&4
570 SYMBOL 219,&1,&3,&7,&3,&3,&3,& [2307]
20,&7C
580 SYMBOL 220,&0,&80,&C0,&80,&80, [2254]
&84,&3E,&3F
590 SYMBOL 221,&FC,&7C,&21,&1,&1,& [2181]
3,&1,&0
600 SYMBOL 222,&3E,&4,&C0,&C0,&C0, [2428]
&E0,&C0,&80
610 SYMBOL 223,&0,&0,&4,&A,&11,&21 [1890]
,&42,&65
620 SYMBOL 224,&30,&68,&78,&78,&B0 [1483]
,&40,&C0,&20
630 SYMBOL 225,&52,&48,&24,&12,&9, [2385]
&4,&2,&1
640 SYMBOL 226,&10,&8,&18,&28,&48, [2115]
&90,&A0,&C0
650 SYMBOL 230,&0,&F,&7,&7,&7,&7,& [1841]
7,&7
660 SYMBOL 231,&0,&F0,&18,&1C,&1C, [2478]
&1C,&1C,&18
670 SYMBOL 232,&0,&F,&7,&7,&7,&7,& [2085]
7,&7
680 SYMBOL 233,&0,&FC,&4,&4,&0,&20 [1504]
,&20,&E0
690 SYMBOL 234,&0,&F,&7,&7,&7,&7,& [1819]
7,&7
700 SYMBOL 235,&0,&E,&84,&C4,&64,& [2109]
34,&1C,&C
710 SYMBOL 236,&0,&F,&8,&0,&0,&0,& [1916]
0,&0
720 SYMBOL 237,&0,&FE,&E2,&E0,&E0, [2463]
&E0,&E0,&E0
730 SYMBOL 238,&3C,&7E,&FF,&FF,&FF [3267]
,&FF,&7E,&3C
740 SYMBOL 240,&7,&7,&7,&7,&7,&7,& [1784]
F,&0
750 SYMBOL 241,&F0,&0,&0,&0,&0,&0, [2014]
&80,&0
760 SYMBOL 243,&20,&20,&0,&0,&4,&4 [2203]
,&FC,&0
770 SYMBOL 245,&4,&4,&4,&4,&4,&4,& [1627]
E,&0
780 SYMBOL 246,&0,&0,&0,&0,&0,&0,& [1895]
1,&0
790 SYMBOL 247,&E0,&E0,&E0,&E0,&E0 [2476]
,&E0,&F0,&0
800 SYMBOL 248,&0,&1F,&26,&29,&29, [2357]
&27,&40,&40
810 SYMBOL 249,&0,&0,&C0,&38,&C,&C [2301]
```



STARSOFT

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50 000 francs*



Nouveautés...

	K7	D
ACADEMY	89F	129F
ACROJET		139F
ARKANOID	89F	129F
ARMY MOVES	85F	125F
AU REVOIR MONTY	89F	129F
BALLBLAZE	99F	139F
BIG BAND		195F
CHOLO	129F	179F
DOGFIGHT	89F	139F
DWARF	110F	160F
EXPRESS RAIDER	85F	125F
GOLF TROPHE	NC	NC
GOLD HITS II	99F	139F
GREYFELL	85F	125F
HYDROFOOL	89F	139F
INCANTATION		195F
INERTIE	140F	180F
KINETIK	79F	129F
KRATOUT	89F	129F
K.Y.A.	139F	195F
L'ANTRE DE GORK		139F
LEGENDE	NC	NC
MANHATTAN 95	125F	155F
NECROMANCIEN	99F	129F
NOW GAMES 4	89F	
PACK UBI		
PACK FIL II	149F	195F
RELIEF ACTION (+ lunettes)	159F	195F
SARECEN	85F	125F
SUPER HITS	115F	155F
ZOMBI	140F	165F
ZARK DAVOR	NC	NC

SELECTION

	K7	D
10 TH FRAME BOWLING	99F	139F
1001 BC	134F	190F
1942	85F	139F
3D GRAND PRIX	89F	139F
ACE	89F	139F
ACE OF ACES	99F	139F
ADVANCED ART STUDIO		215F
ALIENS	89F	139F
ANTIRIAD	89F	139F
ASPHALT	129F	165F
BACTRON	129F	165F
BALL BREAKER	99F	139F
BATTLEFIELD GERMANY		145F
BIG 4	99F	139F
BILLY LA BANLIEUE	115F	164F
BOB WINNER		169F
BOMBJACK II	85F	125F
CAULDRON II	87F	129F
COBRA	89F	139F
CRYSTANN	169F	
CYRUS CHESS	89F	139F
DAMES 3D CHAMPION	115F	179F
DESPOTING DESIGN	155F	215F
DRAGON'S LAIR II	89F	139F
DONKEY KONG	79F	139F
EREBUS	109F	138F
FAIAL		179F
FER ET FLAMME		249F
FIVE STAR GAMES	89F	139F
FLASH	139F	195F
FORMULA ONE SIMULATOR	109F	
GAUNTLET	89F	135F
GHOST'N GOBLINS	89F	139F
GOONIES	89F	139F
GRAND PRIX 500	110F	139F
GRAPHIC CITY	139F	164F
GREAT ESCAPE	89F	139F
HEAD OVER HEELS	85F	125F
HEARTLAND	89F	139F
HIT PACK	89F	139F
HIT PACK II	89F	125F
HMS COBRA	230F	270F
IKARI WARRIORS	85F	130F
INFILTRATOR	89F	139F
INTERNATIONAL KARATE	89F	139F
JAIL BREAK	75F	135F
KONAMI'S COIN OP HITS	89F	129F
KONAMI'S GOLF	89F	139F
KUNG JU MASTER		
LA CITE PERDUE		179F
LEADERBOARD	99F	139F
LE PACTE		189F
LE PASSAGER DU TEMPS	229F	
LES AVEN. DE JACK BURTON	119F	159F
LES PASSAGERS DU VENT	289F	289F
LES PASSAGERS DU VENT II	289F	289F
LIGHT FORCE	89F	129F
MAD DOG	129F	179F
MARBLE MADNESS Deluxe Vidéo	135F	
MASQUE		159F
M'ENFIN	133F	165F
MERCENARY	99F	
MEURTRE EN SERIE	249F	285F
NEMESIS	89F	125F
PAC MAN		99F
PROHIBITION	169F	199F
RED SCORPION	85F	
RANA RAMA	89F	139F
SABOTEUR II	89F	139F
SAILING	99F	139F
SAPIENS	118F	166F
SCALEXTRIC	99F	139F
SCHOCKWAY RIDER	89F	139F
SCOUBIDOO	79F	135F
SENTINEL	89F	125F
SHAO LIN ROAD	89F	139F
SHORT CIRCUIT	89F	139F
SIGMA 7	95F	139F
SILENT SERVICE	89F	139F
SORCERY PLUS		129F
SPACE HARRIER	85F	139F
SPEED KING	89F	
SPITFIRE 40	86F	135F
SRAM		155F
SRAM II		153F
STAR GAMES	89F	129F
STARGLIDER	139F	176F
STREET HAWK	85F	
STRIKE FORCE COBRA	99F	139F
STRIKE FORCE HARRIER	88F	139F
SUPER CYCLE	99F	139F
TENNIS 3D	109F	149F
THAI BOXING	85F	127F
THEY SOLD A MILLION I II III	89F	139F
TOMAHAWK	89F	139F
TOP GUN	85F	139F
TRIVIAL PURSUIT	179F	245F
T.T. RACER	89F	139F
UCHI MATA	99F	139F
WINTER GAMES	89F	139F
XENO	89F	119F
XEVIOUS	89F	139F
YIE AR KUNG FU II	89F	129F

PCW 8256

3D CLOCK CHESS	169F
AMSTRADAMES	189F
ANNALES DE ROME	189F
BATMAN	149F
BLOCUS	165F
BRIDGE PLAYER	169F
CYRIUS II CHESS	139F
FRANCK BRUNO'S BOXING	165F
FAIRLIGHT	139F
HISTOIRE D'OR	199F
THE PAWN	239F
STARGLIDER	249F
STRIKE FORCE HARRIER	169F
BILLARD (STEVE)	139F
TOMAHAWKS	159F
TRIVIAL POURSUIT	229F
ORPHÉE	169F
TOP SECRET	259F
BOB WINNER	219F
HEATHROW AIRPORT	NC

UTILITAIRES

BASIC COMPILER	490F
COMPTABILITÉ ALIENOR	1190F
DATAMAT	490F
DB COMPILER	640F
GENECAR	189F
GESTION DE FICHIER	299F
MULTIPLAN	499F
PCW GRAPH	319F
PCW PAINT	269F
INTEGRE FACTURATION STOCK	490F
TURBO TOOL BOX	590F

PC 1512 LIVRES

PC 1512 GUIDE BASIC	111F
PC 1512 LIVRE DU BASIC	168F
DOS PLUS S/AMSTRAD	158F
GEM SUR AMSTRAD PC	199F
CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD	210F
MANUEL REF. TECHNIQUE PC	230F
CLEFS POUR MS DOS 2	199F
CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES	199F

UTILITAIRES

ALIENOR II PC	1638F
DBASE II	1236F
BASOR	1615F
D BASE 3+	6595F
DISQUETTES (10)3 1/2 DF DD	235F
FACTURATION ET STOCK	1308F
FRAMEWORK 1er	1236F
GEM WRITE PC 1512	1091F
GRAPH IN THE BOX	939F
MULTIPLAN JUNIOR	569F
MULTIPLAN V3	2315F
MUSIC CONSTRUCTION SET	149F
NEWSROOM	339F
PC TYPE +	846F
PRINT MASTER PLUS	280F
REFLEX WORKSHOP	575F
SUPERCALC 4	3280F
SOLUTION PC 1512	1803F
TEXTOR 3	2835F
TURBO TUTOR	325F
TURBO DATABASE TOOLBOX	494F
TURBO EDITOR TOOLBOX	494F
TURBO GRAPHICS TOOLBOX	494F
TURBO PROLOG	826F
TURBO PASCAL	825F
VP PLANNER	1155F
WORD JUNIOR	948F

JEUX

ASTERIX	215F
BALANCE OF POWER	231F
BOULDERDASH	99F
BOULDERDASH II	99F
BRIDGE 4.0	178F
BRUCE LEE	190F
CHAMPIONSHIP GOLF	298F
CHESS	215F
CHESS MASTER 2000	281F
CYRUS II CHESS	157F

PÉRIPHÉRIQUES

ADAPTEUR EN V	168F
COMPETITION PRO 5000	138F
JOYSTICK AMSTRAD	140F
JOYSTICK II TURBO	140F
QUICKSHOT II	75F
QUICKSHOT II+	117F
MOONRAKER	89F
PROFESSIONAL STANDARD	170F
PROFESSIONAL AUTOFIRE	178F
SPEED KING	109F
THE STICK	149F
DISQUETTES VIERGES	290F
HOUSSE 464 et 6128	115F
HOUSSE PCW	230F
LIGHT PEN CPC	169F
LIGHT PEN PCW	249F
SYNTHÉTISEUR VOCAL K7	449F
SYNTHÉTISEUR VOCAL D	477F

Pour tous les autres titres nous contacter.

58, rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE
Téléphone 43 96 57 84 - 43 96 57 83

Vente par correspondance uniquement.

Commandez par Tél. avec C.B.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules)* *à retourner à :*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
	TOTAL				
	Frais de Port				+ 0 F
	TOTAL				

AMS 06/87

Payer par Carte Bleue

carte bleue CB

☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐

Date d'Expiration ...../..... *Signature :*

Dom-Tom et Export : Port **20 + 30 francs**

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. 43 96 57 84 - 43 96 57 83

NOM ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

Ville ____________________

Code postal __________ Tél. __________

MODE de REGLEMENT
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement **+ 20 F.** ☐

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

```
4,&22,&2E
820 SYMBOL 250,&27,&20,&20,&17,&20 [2145]
,&20,&1F,&0
830 SYMBOL 251,&C4,&24,&38,&C0,&20 [2508]
,&20,&C0,&0
840 SYMBOL 252,&3,&4,&4,&4,&F,&10, [2268]
&10,&13
850 SYMBOL 253,&0,&80,&80,&80,&E0, [2732]
&10,&10,&E0
860 SYMBOL 254,&20,&20;&13,&10,&10 [2622]
,&B,&10,&F
870 SYMBOL 255,&10,&10,&E0,&10,&10 [2538]
,&E0,&10,&E0
880 '                              [117]
890 '        DESSIN DE L'ECRAN     [1005]
900 '                              [117]
910 LOCATE#2,1,1:PRINT#2,CHR$(200) [5563]
+CHR$(201):LOCATE#2,39,1:PRINT#2,C
HR$(200)+CHR$(201)
920 LOCATE#2,1,2:PRINT#2,CHR$(205) [5151]
+CHR$(212):LOCATE#2,39,2:PRINT#2,C
HR$(213)+CHR$(209)
930 LOCATE#2,1,23:PRINT#2,CHR$(200 [5039]
)+CHR$(214):LOCATE#2,39,23:PRINT#2
,CHR$(215)+CHR$(201)
940 LOCATE#2,1,24:PRINT#2,CHR$(205 [5310]
)+CHR$(209):LOCATE#2,39,24:PRINT#2
,CHR$(205)+CHR$(209);
950 FOR I=0 TO 17                  [510]
960     LOCATE#2,3+2*I,1:PRINT#2,C [2226]
HR$(200)+CHR$(201);
970     LOCATE#2,3+2*I,2:PRINT#2,C [2357]
HR$(202)+CHR$(203);
980     LOCATE#2,3+2*I,23:PRINT#2, [2916]
CHR$(210)+CHR$(211);
990     LOCATE#2,3+2*I,24:PRINT#2, [1884]
CHR$(205)+CHR$(209);
1000 NEXT I                        [375]
1010 FOR I=0 TO 9                  [492]
1020     LOCATE#2,1,3+2*I:PRINT#2, [2143]
CHR$(200)+CHR$(204);
1030     LOCATE#2,39,3+2*I:PRINT#2 [3010]
,CHR$(207)+CHR$(201);
1040     LOCATE#2,1,4+2*I:PRINT#2, [1768]
CHR$(205)+CHR$(206);
1050     LOCATE#2,39,4+2*I:PRINT#2 [2041]
,CHR$(208)+CHR$(209);
1060 NEXT I                        [375]
1070 MOVE 29,44:DRAWR 582,0,0:DRAW [3731]
R 0,327,0:DRAWR -582,0,0:DRAWR 0,-
327,0
1080 LOCATE#1,11,8:K=1             [1163]
1090 GOSUB 2750                    [901]
1100 LOCATE#1,11,9:K=1             [944]
1110 GOSUB 2830                    [909]
1120 RESTORE 2740                  [898]
1130 LOCATE#1,10,12:PRINT#1,"Norbe [3376]
rt SILVESTRE"
1140 LOCATE#1,13,14:PRINT#1,"Fevri [1991]
er 1987"
1150 LOCATE#1,7,19:PRINT#1,"Appuye [2920]
r sur une touche..."
1160 BORDER 16:INK 0,16:INK 1,0:IN [3769]
K 2,26:INK 3,3
1170 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 1170  [2543]
1180 INK 1,16:INK 2,16:INK 3,16:CL [2461]
S#3
1190 LOCATE#2,13,1:K=2             [918]
1200 GOSUB 2750                    [901]
1210 LOCATE#2,13,2:K=2             [902]
1220 GOSUB 2830                    [909]
1230 BORDER 16:INK 0,16:INK 1,0:IN [3769]
K 2,26:INK 3,3
1240 RESTORE 4900                  [787]
1250 EVERY 12,1 GOSUB 4810         [1308]
1260 FOR I=1 TO 2000:NEXT I        [936]
1270 LOCATE#1,12,2:PRINT#1,"REGLES [1968]
 DU JEU"
1280 LOCATE#1,12,3:PRINT#1,"====== [2881]
======="
1290 LOCATE#1,1,5                  [567]
1300 PRINT#1," Le  jeu se  joue a [6563]
  deux sur  un  plateau quadrille
19*19."
1310 PRINT#1:PRINT#1,"  Le  premie [10093]
r  joueur doit poser un pion de sa
 couleur au centre.L'adversaire po
se ou il le  desire sur une inter
section libre."
1320 PRINT#1:PRINT#1,"  Celui qui  [13131]
a pose le  premier pion doit oblig
atoirement poser le second a au mo
ins trois intersections du  premie
r pour reduire l'avantage du  trai
t."
1330 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" TH [3087]
EN 1330 ELSE R$="":CLS#3
1340 LOCATE#1,1,5:PRINT#1,"  Ensui [9249]
te chaque joueur  posera  a  tour
de role un pion de sa couleur  sur
 une intersection libre."
1350 PRINT#1:PRINT#1,"  Le  vainqu [5934]
eur est le  premier des joueurs qu
i : "
1360 PRINT#1:PRINT#1,"      -Align [6543]
era 5 pions horizontaux,      ver
ticaux ou en diagonale."
1370 PRINT#1:PRINT#1,"  ou  -Prend [4001]
ra 5 paires de pions a        l'a
dversaire."
1380 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" TH [3086]
EN 1380 ELSE R$="":CLS#3
1390 LOCATE#1,1,5:PRINT#1,"  Un jo [16775]
ueur capture une ou plusieurs pair
```



```
es de pions adverses  quand,en pos
ant son pion, il prend deux pions
adverses en tenaille."
1400 PRINT#1:PRINT#1,"  Les  pions [9718]
  ainsi  captures  sont enleves  d
u  plateau et les  paires prises c
omptabilisees a part."
1410 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$=""  T [2990]
HEN 1410 ELSE R$="":CLS#3
1420 '                             [117]
1430 '             DEFINITION DES I [1147]
CONES
1440 '                             [117]
1450 LOCATE#1,10,2:PRINT#1,"LEGEND [1975]
E DES ICONES"
1460 LOCATE#1,10,3:PRINT#1,"====== [2150]
============"
1470 PLOT 100,300,1                [778]
1480 FOR I=0 TO 1                  [468]
1490      FOR J=0 TO 2             [702]
1500           MOVE 100+I*220,300-80 [881]
*J
1510           DRAWR 34,0:DRAWR 0,-3 [3147]
4:DRAWR -34,0:DRAWR 0,34
1520      NEXT J                   [370]
1530 NEXT I                        [375]
1540 MOVE 324,136:DRAWR 26,0:DRAWR [3348]
 0,-26:DRAWR -26,0:DRAWR 0,26
1550 TAG:H=1:I=0                   [970]
1560 MOVE 102,298:PRINT CHR$(219)+ [2585]
CHR$(220);
1570 MOVE 102,282:PRINT CHR$(221)+ [2661]
CHR$(222);
1580 MOVE 102,218:PRINT CHR$(223)+ [1433]
CHR$(224);
1590 MOVE 102,202:PRINT CHR$(225)+ [2505]
CHR$(226);
1600 MOVE 102,138:PRINT CHR$(192)+ [2825]
CHR$(193);
1610 MOVE 102,122:PRINT CHR$(194)+ [2544]
CHR$(195);
1620 MOVE 322,298:PRINT CHR$(248)+ [3073]
CHR$(249);
1630 MOVE 322,282:PRINT CHR$(250)+ [2342]
CHR$(251);
1640 MOVE 322,218:PRINT CHR$(252)+ [1497]
CHR$(253);
1650 MOVE 322,202:PRINT CHR$(254)+ [2605]
CHR$(255);
1660 MOVE 150,280:PRINT"CLAVIER";: [3163]
MOVE 150,200:PRINT"JOYSTICK";
1670 MOVE 150,120:PRINT"ARRET";:MO [3406]
VE 370,280:PRINT"A VOUS !!!";
1680 MOVE 370,200:PRINT"POUCE! A M [4550]
OI.";:MOVE 370,120:PRINT"JE REFLEC
HIS !";
1690 FOR J=1 TO 100:NEXT J:H=H+1:I [2439]
F H=5 THEN H=1
1700 MOVE 330,130:PRINT CHR$(187+H [1832]
);
1710 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" TH [3730]
EN 1690 ELSE R$=""
1720 '                             [117]
1730 '           DESSIN DU PLATEAU D [1250]
E JEU
1740 '                             [117]
1750 CLS#1:DIM PLATEAU(729):LOCATE [4568]
#1,3,10:PRINT#1,"Jouez-vous le pre
mier ?(O/N) :";
1760 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" TH [2415]
EN 1760
1770 IF R$<>"O" AND R$<>"N" THEN 1 [2084]
760 ELSE PRINT#1,R$
1780 IF R$="O" THEN JOUEUR=1:DJ=1  [3846]
ELSE JOUEUR=0:DJ=0
1790 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0) [3409]
;:TAG
1800 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:CLS#1  [1237]
1810 TOUR=0:INK 3,16:PEN 3         [971]
1820 TAG                           [318]
1830 PLOT 40,359,3                 [554]
1840 FOR I=0 TO 18                 [529]
1850 MOVE 40,359-16*I              [694]
1860      FOR J=0 TO 18            [575]
1870           PRINT CHR$(216);    [1149]
1880      NEXT J                   [370]
1890 NEXT I                        [375]
1900 MOVE 39,360:DRAWR 306,0:DRAWR [4254]
 0,-306:DRAWR -306,0:DRAWR 0,306
1910 FOR I=0 TO 2                  [471]
1920      FOR J=0 TO 2             [702]
1930           MOVE 88+I*96,311-J*96 [2349]
:PRINT CHR$(217);
1940      NEXT J                   [370]
1950 NEXT I                        [375]
1960 FOR I=0 TO 1                  [468]
1970      FOR J=0 TO 1             [699]
1980           MOVE 136+I*96,263-J*9 [1953]
6:PRINT CHR$(217);
1990      NEXT J                   [370]
2000 NEXT I                        [375]
2010 DI                            [84]
2020 INK 3,3:PEN 1:PLOT 370,350,1: [5069]
DRAWR 230,0:DRAWR 0,-160:DRAWR -23
0,0:DRAWR 0,160
2030 MOVE 486,310:DRAWR 0,-120:MOV [3945]
E 370,310:DRAWR 230,0
2040 MOVE 380,330:PRINT"PAIRES PRI [2213]
SES";
2050 MOVE 559,98:DRAWR 34,0:DRAWR  [2808]
0,-34:DRAWR -34,0:DRAWR 0,34
2060 MOVE 499,98:DRAWR 34,0:DRAWR  [3715]
0,-34:DRAWR -34,0:DRAWR 0,34
2070 MOVE 439,98:DRAWR 34,0:DRAWR  [2993]
```

```
0,-34:DRAWR -34,0:DRAWR 0,34
2080 MOVE 379,98:DRAWR 34,0:DRAWR  [3462]
0,-34:DRAWR -34,0:DRAWR 0,34
2090 MOVE 382,94:DRAWR 26,0:DRAWR  [4909]
0,-26:DRAWR -26,0:DRAWR 0,26
2100 MOVE 500,96:PRINT CHR$(219)+C [2397]
HR$(220);
2110 MOVE 500,80:PRINT CHR$(221)+C [2685]
HR$(222);
2120 MOVE 560,96:PRINT CHR$(192)+C [2201]
HR$(193);
2130 MOVE 560,80:PRINT CHR$(194)+C [2307]
HR$(195);
2140 IF JOUEUR=1 THEN MOVE 440,96: [5243]
PRINT CHR$(248)+CHR$(249);:MOVE 44
0,80:PRINT CHR$(250)+CHR$(251);:GO
TO 2180
2150 MOVE 440,96:PRINT CHR$(252)+C [2847]
HR$(253);
2160 MOVE 440,80:PRINT CHR$(254)+C [2551]
HR$(255);
2170 '                             [117]
2180 '     TEST ET DEPLACEMENT DU C [1384]
URSEUR
2190 '                             [117]
2200 X=388:Y=128                   [751]
2210 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [4433]
;:TAG:PLOT 700,700,1
2220 IF CURSJOY=0 THEN G=8:D=1:H=0 [2708]
:B=2:SAISIE=47:GOTO 2240
2230 G=74:D=75:H=72:B=73:SAISIE=76 [1142]
2240 MOVE X,Y:PRINT CHR$(218);     [4147]
        'DESSIN DE LA FLECHE
2250 IF JOUEUR=0 THEN MOVE X,Y:PRI [5037]
NT CHR$(218);:GOSUB 3170  'JEU DE
L'AMSTRAD
2260 IF INKEY(SAISIE)=0 THEN 2400  [2313]
ELSE X2=X:Y2=Y
2270 IF INKEY(G)=0 THEN X=X-4:MVT= [1227]
1
2280 IF INKEY(D)=0 THEN X=X+4:MVT= [1733]
1:GOTO 2310
2290 IF INKEY(B)=0 THEN Y=Y-4:MVT= [1416]
1
2300 IF INKEY(H)=0 THEN Y=Y+4:MVT= [2619]
1:GOTO 2330
2310 IF X<35 THEN X=35             [1457]
2320 IF X>575 THEN X=575           [969]
2330 IF Y<65 THEN Y=65             [1034]
2340 IF Y>365 THEN Y=365           [1358]
2350 IF MVT=1 THEN MVT=0 ELSE 2260 [1644]
2360 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [4433]
;:TAG:PLOT 700,700,1
2370 MOVE X2,Y2:PRINT CHR$(218);   [1484]
2380 GOTO 2220                     [367]
2390 '                             [117]
2400 '  TEST DU CURSEUR            [880]
2410 '                             [117]
2420 IF X>=500 AND X<=532 AND Y>=6 [6392]
4 AND Y<=98 AND INKEY(SAISIE)=0 TH
EN GOSUB 2480   'CHANGEMENT CURSEU
R/JOYSTICK
2430 IF X>=35 AND X<=340 AND Y>=60 [5429]
 AND Y<=360 AND INKEY(SAISIE)=0 TH
EN GOSUB 2890     'JEU DU JOUEUR
2440 IF X>=560 AND X<=592 AND Y>=6 [3614]
4 AND Y<=98 AND INKEY(SAISIE)=0 TH
EN FIN=1:GOTO 2600       ' FIN DE L
A PARTIE
2450 IF RETOUR=1 THEN RETOUR=0:TAG [3869]
OFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TAG:GO
TO 1740
2460 GOTO 2260                     [359]
2470 '                             [117]
2480 '  CHOIX  CURSEUR / JOYSTICK  [1978]
2490 '                             [117]
2500 MOVE X,Y:PRINT CHR$(218);:TAG [5826]
OFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:TAG:MO
VE 558,96
2510 CURSJOY=CURSJOY XOR 1:IF CURS [4991]
JOY=0 THEN SAISIE=47:G=8:D=1:H=0:B
=2 ELSE SAISIE=76:G=74:D=75:H=72:B
=73
2520 MOVE 500,96:IF CURSJOY=1 THEN [4744]
 PRINT CHR$(223)+CHR$(224); ELSE P
RINT CHR$(219)+CHR$(220);
2530 MOVE 500,80:IF CURSJOY=1 THEN [5284]
 PRINT CHR$(225)+CHR$(226); ELSE P
RINT CHR$(221)+CHR$(222);
2540 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [3592]
;:TAG
2550 MOVE X,Y:PRINT CHR$(218);     [2275]
2560 RETURN                        [555]
2570 '                             [117]
2580 '  FIN DE LA PARTIE           [730]
2590 '                             [117]
2600 RESTORE 5240:SON=1:EVERY 12,1 [1698]
 GOSUB 4790:EI
2610 MOVE X,Y:PRINT CHR$(218);     [2275]
2620 MOVE 370,160:PRINT "A BIENTOT [1601]
 ....";
2630 MOVE 380,130:PRINT "PEUT-ETRE [1726]
  !!!";
2640 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0) [3409]
;:TAG
2650 MOVE 560,96:PRINT CHR$(196)+C [2565]
HR$(197);
2660 MOVE 560,80:PRINT CHR$(198)+C [2614]
HR$(199);
2670 FOR I=1 TO 300:NEXT I         [526]
2680 MOVE 560,96:PRINT CHR$(192)+C [2201]
HR$(193);
2690 MOVE 560,80:PRINT CHR$(194)+C [2307]
HR$(195);
```

DISTRIBUTION ELECTRONIQUE INFORMATIQUE AQUITAINE

PRESENTE :

LE MEUBLE MULTIFONCTION

EN VENTE CHEZ :

ARPAJOU ORGANISATION
64100 BAYONNE - 59 59 75 85

BASE 4
64000 PAU - 59 83 78 78

BEL ENTREPRISE
17300 ROCHEFORT - 46 87 68 82

BUROMAT
33190 LA REOLE - 56 61 13 66

C.I.S.
33400 TALENCE - 56 04 42 48

CLUB ACCACIA
06400 CANNES - 93 94 39 12

COCONUT
75011 PARIS - 43 55 63 00

COMPTOIR DE DISTRIBUTION
31000 TOULOUSE - 61 76 37 40

DPMF DIFFUSION
92100 BOULOGNE - 48 25 79 15

ELECTROMICK
33390 BLAYE - 57 42 02 48

ETS COUTURIER
47300 VILLENEUVE SUR LOT
53 70 50 76

GSB ETS CASSAT
40600 BISCARROSSE - 58 78 10 80

HIFI NON STOP
33210 LANGON - 56 63 20 71

INFORMATIQUE SERVICE
66000 PERPIGNAN - 68 56 79 31

L.I.M.
37170 CHAMBRAY LES TOURS
47 27 29 00

LA VEILLEE
40600 BISCARROSSE - 58 78 01 59



LOGI CONTACT
40100 DAX

MEMOIRE VIVE
87000 LIMOGES - 55 34 34 15

METRONOME
61100 FLERS - 33 65 55 55

MICR'OCCASE
34000 MONTPELLIER - 67 72 98 44

MICRO 28
20260 CALVI HAUTE CORSE
95 65 20 05

MICRO LANDES
40000 MONT DE MARSAN - 58 06 44 74

MICROGICIEL
66000 PERPIGNAN - 68 52 38 76

MICROMAR
47190 AIGUILLON - 53 88 15 81

MOBIS
47200 MARMANDE - 53 94 44 10

MUSIC MATOS
82000 MONTAUBAN - 63 63 09 92

ONDE MARITIME
33000 BORDEAUX - 56 24 05 34

ORDINATEL
81100 CASTRES - 63 35 39 71

QUATRIEME DIMENSION
76600 LE HAVRE - 35 22 59 00

ROSE DES SABLES
33260 LA TESTE - 56 54 43 67

SOLEIL VIDEO
24480 LE BUISSON - 53 22 91 97

SON VIDEO 2000
33800 BORDEAUX - 56 92 91 78

STE PRONTALMO
97110 POINTE A PITRE - 19590 900656

VISMO
75011 PARIS - 43 38 60 00

Fabricant :
COUSIN-MALBRAN







REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !

AMS 06/87

BON DE COMMANDE

A renvoyer à DEIA
62, cours de l'YSER
33800 BORDEAUX
Tél. 56.91.15.81
Télex. 572421

Cocher la couleur choisie : □ Blanc - □ Noir - □ Pin - □ Pin champs verts - □ Makor brun.

AU PRIX DE 1990 F + port 80 F

Voici mon adresse : ______________________

____

____

□ Je suis revendeur et désire connaître vos conditions
□ Je suis particulier et commande 1 meuble

□ Je joins mon chèque à la commande, ainsi je bénéficie du port gratuit.
□ Je paie en contre remboursement (Frais CR + ajouter 80,00 F)



```
2700 FOR I=1 TO 300:NEXT I:GOTO 26 [1469]
50
2710 IF FIN=0 THEN CLS#1:RESTORE 4 [1394]
900:SON=1
2720 CLS:END                       [578]
2730 '                             [117]
2740 '                             [117]
2750 ' ECRITURE DU LOGO PENTE      [1788]
2760 '                             [117]
2770 PRINT#K,CHR$(32);             [951]
2780 FOR I=0 TO 3                  [474]
2790      PRINT#K,CHR$(229+I*2+1)+C [3142]
HR$(230+I*2+1)+CHR$(32);
2800 NEXT I                        [375]
2810 PRINT#K,CHR$(232)+CHR$(233)+C [1549]
HR$(32);
2820 RETURN                        [555]
2830 RESTORE 5410                  [717]
2840 PRINT#K,CHR$(32);:FOR I=0 TO  [1322]
4
2850      READ A,B                 [544]
2860      PRINT#K,CHR$(A)+CHR$(B)+C [1797]
HR$(32);
2870 NEXT I                        [375]
2880 RETURN                        [555]
2890 '                             [117]
2900 ' CHOIX D'UNE POSITION DE JEU [4157]
 PAR LE JOUEUR
2910 '                             [117]
2920 JX=CINT((X-48)/16):JY=CINT((3 [3047]
48-Y)/16):CX=113+JX+27*JY
2930 DC=MAX(ABS(JX-9),ABS(JY-9))   [1180]
2940 IF PLATEAU(CX)<>0 THEN RETURN [928]
2950 IF DJ=1 AND TOUR=0 AND CX<>36 [5624]
5 THEN TAGOFF:PRINT CHR$(7);:TAG:R
ETURN
2960 IF DJ=1 AND TOUR=1 AND DC<3 T [4170]
HEN TAGOFF:PRINT CHR$(7);:TAG:RETU
RN
2970 IF JX<0 OR JY<0 THEN RETURN E [2415]
LSE JOUEUR=0
2980 EVAL(CX)=1:PLATEAU(CX)=2:TOUR [2007]
=TOUR+1
2990 KX=40+16*JX:KY=358-16*JY      [1119]
3000 MOVE X,Y:PRINT CHR$(218);     [2275]
3010 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0) [6136]
;:TAG:PLOT KX,KY,2:PRINT CHR$(238)
;
3020 PLOT 700,700,1                [587]
3030 MOVE 440,96:PRINT CHR$(252)+C [2847]
HR$(253);
3040 MOVE 440,80:PRINT CHR$(254)+C [2551]
HR$(255);
3050 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [3592]
;:TAG
3060 IF DJ=1 OR TOUR<>1 THEN 3150  [1770]
3070 FOR I=1 TO 4                  [450]
3080      FOR K=-1 TO 1            [590]
3090           FOR L=-1 TO 1       [921]
3100                EVAL(CX+K*I+L*I*27) [1519]
=5-I
3110                EVAL(365+K*I+L*I*27 [2546]
)=EVAL(365+K*I+L*I*27)+5-I
3120           NEXT L              [368]
3130      NEXT K                   [373]
3140 NEXT I                        [375]
3150 QX=CX:GOSUB 3710:IF RETOUR=1  [3477]
THEN RETURN          ' TEST SI ALIGN
EMENT DE 5 PIONS
3160 GOSUB 3850:IF RETOUR=1 THEN R [3702]
ETURN                 TEST DE LA PR
ISE DE DOUBLES
3170 '                             [117]
3180 '  INITIALISATION DU JEU DE L [2748]
'AMSTRAD
3190 '                             [117]
3200 JOUEUR=1:PEN 1                [999]
3210 EVERY 26,1 GOSUB 4180:EI      [920]
3220 IF TOUR=0 AND DJ=0 THEN PLATE [4180]
AU(365)=1:EVAL(365)=0:JEU=365:GOTO
 3310
3230 IF DJ=1 AND TOUR=1 THEN 3450  [2997]
                      'CHOIX 1ERE R
EPONSE
3240 IF DJ=1 OR TOUR<>1 THEN 3300  [2527]
                      '2EME TOUR AM
STRAD
3250 FOR I=281 TO 287:EVAL(I)=EVAL [2767]
(I)+100:NEXT I
3260 FOR I=443 TO 449:EVAL(I)=EVAL [3041]
(I)+100:NEXT I
3270 FOR I=0 TO 4                  [477]
3280      EVAL(308+27*I)=EVAL(308+2 [2127]
7*I)+100:EVAL(314+27*I)=EVAL(314+2
7*I)+100
3290 NEXT I                        [375]
3300 GOSUB 3540                    [981]
3310 JY=INT((JEU-113)/27):JX=CINT( [3604]
(((JEU-113)/27)-INT((JEU-113)/27))
*27)
3320 KX=40+16*JX:KY=358-16*JY      [1119]
3330 DI:TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$ [5168]
(0);:TAG:MOVE KX,KY:PRINT CHR$(238
);
3340 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [3764]
;:TAG:EI
3350 QX=JEU:GOSUB 3710:IF RETOUR=1 [4121]
 THEN RETURN          'TEST DES 5 P
IONS
3360 GOSUB 3850:IF RETOUR=1 THEN R [3032]
ETURN                 'TEST DES PAI
RES
3370 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0) [3409]
;:TAG
```

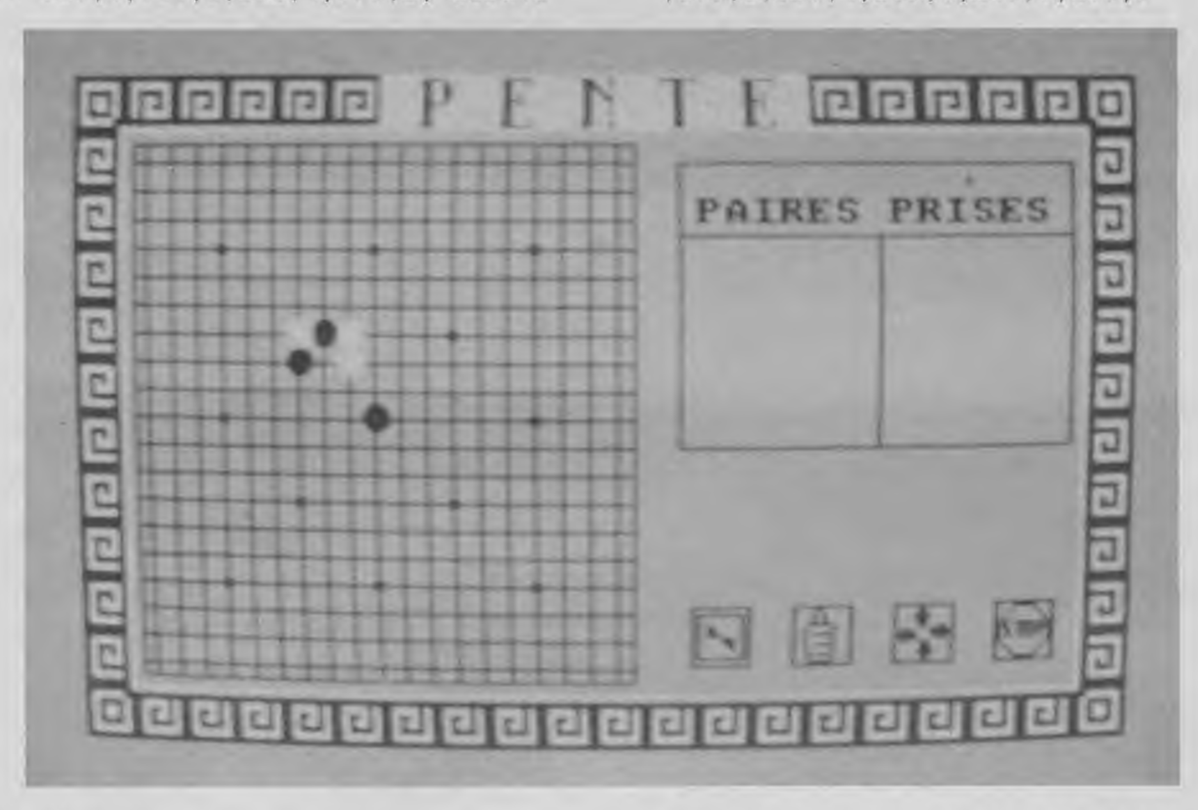
```
3380 DI:MOVE 440,96:PRINT CHR$(248 [2370]
)+CHR$(249);
3390 MOVE 440,80:PRINT CHR$(250)+C [2408]
HR$(251);
3400 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [3592]
;:TAG
3410 MOVE X,Y:PRINT CHR$(218);     [2275]
3420 IF TOUR>1 THEN GOSUB 4690     [1570]
3430 RETURN                        [555]
3440 '                             [117]
3450 '      CHOIX ALEATOIRE 1ERE RE [1911]
PONSE
3460 '                             [117]
3470 T=TIME:T=INT(((T/8)-INT(T/8)) [2779]
*8)
3480 IF T>0 AND T<=3 THEN JEU=365- [1987]
29+T
3490 IF T>=7 AND T<=9 THEN JEU=365 [2591]
+19+T
3500 IF T=4 OR T=6 THEN JEU=365-5+ [2370]
T
3510 IF T=0 OR T=5 THEN 3470       [1454]
3520 PLATEAU(JEU)=1:EVAL(JEU)=0:GO [1355]
TO 3310
3530 '                             [117]
3540 '    BALAYAGE DU PLATEAU      [1344]
3550 '                             [117]
3560 '                             [117]
3570 PX=113:JEU=0:MAXI=0           [1110]
3580 FOR J=0 TO 18                 [575]
3590     FOR I=0 TO 18             [529]
3600           OCCUP=0             [888]
3610           QX=PX+27*J+I:IF PLAT [2670]
EAU(QX)<>0 THEN 3660
3620           IF PLATEAU(QX-28)<>0 [12952]
 OR PLATEAU(QX-27)<>0 OR PLATEAU(Q
X-26)<>0 OR PLATEAU(QX-1)<>0 OR PL
ATEAU(QX+1)<>0 OR PLATEAU(QX+26)<>
0 OR PLATEAU(QX+27)<>0 OR PLATEAU(
QX+28)<>0 THEN OCCUP=1
3630           IF OCCUP=1 THEN GOSU [1684]
B 3700
3640            IF EVAL(QX)=1000 TH [1661]
EN I=18:J=18
3650           IF EVAL(QX)>MAXI THE [2523]
N MAXI=EVAL(QX):JEU=QX
3660     NEXT I                    [375]
3670 NEXT J                        [370]
3680 PLATEAU(JEU)=1:EVAL(JEU)=0    [1258]
3690 RETURN                        [555]
3700 '                             [117]
3710 ' TEST DES POSITIONS          [1064]
3720 '                             [117]
3730 FOR P=4 TO 0 STEP-1           [962]
3740 HOR=10000*PLATEAU(QX-P)+1000* [8145]
PLATEAU(QX-(P-1))+100*PLATEAU(QX-(
P-2))+10*PLATEAU(QX-(P-3))+PLATEAU
(QX-(P-4))
3750 VER=10000*PLATEAU(QX-P*27)+10 [6723]
00*PLATEAU(QX-(P-1)*27)+100*PLATEA
U(QX-(P-2)*27)+10*PLATEAU(QX-(P-3)
*27)+PLATEAU(QX-(P-4)*27)
3760 DIAG1=10000*PLATEAU(QX-P*28)+ [6422]
1000*PLATEAU(QX-(P-1)*28)+100*PLAT
EAU(QX-(P-2)*28)+10*PLATEAU(QX-(P-
3)*28)+PLATEAU(QX-(P-4)*28)
3770 DIAG2=10000*PLATEAU(QX+P*26)+ [6479]
1000*PLATEAU(QX+(P-1)*26)+100*PLAT
EAU(QX+(P-2)*26)+10*PLATEAU(QX+(P-
3)*26)+PLATEAU(QX+(P-4)*26)
3780 IF HOR=11111 OR VER=11111 OR  [6345]
DIAG1=11111 OR DIAG2=11111 THEN JO
UEUR=0:P=-1:GOSUB 4570 'GAIN AMSTR
AD
3790 IF HOR=22222 OR VER=22222 OR  [6797]
DIAG1=22222 OR DIAG2=22222 THEN JO
UEUR=0:P=-1:GOSUB 4600 'GAIN JOUEU
R
3800 IF JOUEUR=1 THEN GOSUB 4030   [990]
3810 IF RETOUR=1 THEN P=0          [1601]
3820 NEXT P                        [364]
3830 RETURN                        [555]
3840 '                             [117]
3850 '  PRISE DE DEUX PIONS        [424]
3860 '                             [117]
3870 FOR I=3 TO 0 STEP-1           [1018]
3880     FOR K=0 TO 1              [1301]
3890         DOUBLE=0              [542]
3900         FOR J=3 TO 0 STEP-1   [784]
3910             IF I=3 THEN II=-2 [1531]
5 ELSE II=I
3920             DOUBLE=DOUBLE+(10 [3735]
^J)*PLATEAU(QX+((-1)^K)*J*(26+II))
3930         NEXT J                [370]
3940         IF DOUBLE=2112 THEN T [5081]
AGOFF:PRINT CHR$(7);:TAG:GOSUB 429
0   ' PRISE JOUEUR
3950         IF DOUBLE=1221 THEN D [4866]
I:TAGOFF:PRINT CHR$(7);:TAG:GOSUB
4250:EI   ' PRISE AMSTRAD
3960 IF RETOUR=1 THEN I=0:K=1:J=0  [2249]
3970     NEXT K                    [373]
3980 NEXT I                        [375]
3990 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [3592]
;:TAG
4000 MOVE  380,120:PLOT 700,700,1  [1079]
4010 RETURN                        [555]
4020 '                             [117]
4030 '  EVALUATION DES POSITIONS   [1885]
4040 '                             [117]
4050 RESTORE 5330                  [773]
4060 FOR JJ=1 TO 2                 [622]
4070       READ NBPOS              [552]
4080       FOR II=1 TO NBPOS       [1262]
```



```
4090         READ POSIT,VALUE         [700]
4100          IF HOR=POSIT OR VER=P [4907]
OSIT OR DIAG1=POSIT OR DIAG2=POSIT
 THEN EVAL(QX)=EVAL(QX)+VALUE
4110       NEXT II                    [453]
4120 HOR=VAL(RIGHT$(STR$(HOR),4)): [3140]
VER=VAL(RIGHT$(STR$(VER),4))
4130 DIAG1=VAL(RIGHT$(STR$(DIAG1), [5489]
4)):DIAG2=VAL(RIGHT$(STR$(DIAG2),4
))
4140 NEXT JJ                          [442]
4150 RESTORE 5320                     [767]
4160 RETURN                           [555]
4170 '                                [117]
4180 '   VISUALISATION DE LA REFLE [647]
XION
4190 '                                [117]
4200 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0) [3409]
;:TAG
4210 H=H+1:IF H>=4 THEN H=0        [1759]
4220 MOVE 388,88:PRINT CHR$(188+H) [1126]
;
4230 RETURN                           [555]
4240 '                                [117]
4250 '  PRISE D'UNE PAIRE DE PIONS [1031]
 PAR AMSTRAD
4260 '                                [117]
4270 PRISAMS=1                       [1017]
4280 '                                [117]
4290 '  PRISE D'UNE PAIRE DE PIONS [1151]
 PAR LE JOUEUR
4300 '                                [117]
4310 PRISE1=QX+((-1)^K)*2*(26+II): [3564]
PRISE2=QX+((-1)^K)*(26+II)
4320 FOR PX=0 TO 2                    [992]
4330      FOR PY=0 TO 2              [1088]
4340           POINT=197+II*6+JJ*162 [1202]
4350           IF PRISE1=POINT THEN  [1957]
YY=1 ELSE YY=0
4360           IF PRISE2=POINT THEN  [2840]
ZZ=1 ELSE ZZ=0
4370      NEXT PY                     [451]
4380 NEXT PX                          [448]
4390 IF PRISE1=365 OR PRISE1=281 O [4370]
R PRISE1=287 OR PRISE1=443 OR PRIS
E1=449 THEN YY=1 ELSE YY=0
4400 IF PRISE2=365 OR PRISE2=281 O [6165]
R PRISE2=287 OR PRISE2=443 OR PRIS
E2=449 THEN ZZ=1 ELSE ZZ=0
4410 PLATEAU(PRISE1)=0:PLATEAU(PRI [3596]
SE2)=0:EVAL(PRISE1)=0:EVAL(PRISE2)
=0
4420 JY1=INT((PRISE1-113)/27):JX1= [3485]
CINT((((PRISE1-113)/27)-INT((PRISE
1-113)/27))*27)
4430 JY2=INT((PRISE2-113)/27):JX2= [3777]
CINT((((PRISE2-113)/27)-INT((PRISE
2-113)/27))*27)
4440 KX1=40+16*JX1:KX2=40+16*JX2:K [4092]
Y1=358-16*JY1:KY2=358-16*JY2
4450 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0) [4171]
;:TAG:PLOT 700,700,3
4460 MOVE KX1,KY1:PRINT CHR$(216+Y [1946]
Y);
4470 MOVE KX2,KY2:PRINT CHR$(216+Z [2051]
Z);
4480 PLOT 700,700,1+PRISAMS           [902]
4490 PAIRE(PRISAMS)=PAIRE(PRISAMS) [6835]
+1:MOVE 404+116*PRISAMS,310-20*PAI
RE(PRISAMS):PRINT CHR$(238)+CHR$(3
2)+CHR$(238);
4500 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1) [5190]
;:TAG:PLOT 700,700,2-PRISAMS
4510 IF PAIRE(PRISAMS)=5 THEN IF P [4095]
RISAMS=0 THEN 4620 ELSE GOTO 4570
4520 PRISAMS=0                       [1018]
4530 RETURN                           [555]
4540 '                                [117]
4550 '   GAIN DE L'AMSTRAD           [1215]
4560 '                                [117]
4570 DI:MOVE 390,150:PRINT"J'AI GA [2633]
GNE!!!";
4580 GOTO 4640                        [537]
4590 '                                [117]
4600 '   GAIN DU JOUEUR              [1321]
4610 '                                [117]
4620 MOVE 380,150:PRINT "BRAVO ! " [2028]
;
4630 MOVE 380,130:PRINT"UNE REVANC [1791]
HE ?";
4640 DUREE=0:NOTE=0                  [1020]
4650 RESTORE 5070:SON=2:EVERY 12,1 [1917]
 GOSUB 4810:EI
4660 IF DUREE=-1 AND NOTE=-1 THEN  [2688]
RETOUR=1:DI ELSE 4660
4670 ERASE PLATEAU                    [723]
4680 '                                [117]
4690 ' RAZ DE EVAL                    [981]
4700 '                                [117]
4710 K=113                            [385]
4720 FOR J=0 TO 18                    [575]
4730     FOR I=0 TO 18                [529]
4740          Q=113+J*27+I:EVAL(Q)= [1145]
0
4750      NEXT I                      [375]
4760 NEXT J                           [370]
4770 RETURN                           [555]
4780 '                                [117]
4790 '  MUSIQUE DE FOND              [1909]
4800 '                                [117]
4810 ZZ=(SQ(1)AND &7):IF ZZ<=1 THE [1817]
N 4880
4820 READ NOTE,DUREE                 [1245]
4830 IF NOTE=0 AND DUREE=0 THEN RE [2346]
```



```
STORE 4900
4840 IF NOTE=-1 AND DUREE=-1 THEN  [1173]
RETURN
4850 IF NOTE=-2 AND DUREE=-2 THEN  [1211]
2720
4860 IF NOTE=2 THEN VOL=0 ELSE VOL [1785]
=14
4870 SOUND 1,NOTE,DUREE*3,VOL,SON  [2656]
4880 RETURN                        [555]
4890 'NOTES DE TOM DOOLEY          [1803]
4900 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2464]
179,8,142,16,142,16
4910 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2100]
179,8,159,32
4920 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2375]
179,8,159,16,159,16
4930 DATA 159,4,159,8,142,4,179,8, [1864]
213,8,179,24,2,12
4940 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2464]
179,8,142,16,142,16
4950 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2100]
179,8,159,32
4960 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2375]
179,8,159,16,159,16
4970 DATA 159,4,159,8,142,4,179,8, [1864]
213,8,179,24,2,12
4980 DATA 119,4,119,8,119,4,106,8, [2251]
95,8,106,16,119,16
4990 DATA 142,4,142,8,142,4,142,8, [2192]
119,8,127,32
5000 DATA 119,4,119,8,119,4,119,8, [2636]
106,8,119,16,159,16
5010 DATA 159,4,159,8,127,4,142,8, [1578]
159,8,179,32
5020 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2464]
179,8,142,16,142,16
5030 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2100]
179,8,159,32
5040 DATA 239,4,239,8,239,4,213,8, [2375]
179,8,159,16,159,16
5050 DATA 159,4,159,8,142,4,179,8, [1953]
213,8,179,32,0,0
5060 ' NOTES DE LA CUCARACHA       [1356]
5070 DATA 239,4,239,4,239,4,179,8, [2177]
142,4,239,4,239,4,239,4
5080 DATA 179,8,142,16,179,4,179,4 [2315]
,190,4,190,4,213,4,213,4
5090 DATA 239,12,239,4,239,4,239,4 [1982]
,190,8,159,4,239,4,239,4,239,4
```




```
5100 DATA 190,8,159,16,119,4,106,4 [2611]
,119,4,127,4,142,4,159,4
5110 DATA 179,12,239,4,239,4,239,4 [2277]
,179,8,142,4,239,4,239,4,239,4
5120 DATA 179,8,142,16,179,4,179,4 [3030]
,179,4,190,4,190,4,213,4,213,4
5130 DATA 239,12,239,4,239,4,239,4 [1982]
,190,8,159,4,239,4,239,4,239,4
5140 DATA 190,8,159,16,119,4,106,4 [2914]
,119,4,127,4,142,4,159,4,179,12
5150 DATA 239,4,239,4,179,4,179,4, [2481]
142,4,142,4,119,4,142,16
5160 DATA 119,4,106,4,119,4,127,4, [3250]
142,4,119,4,127,8,159,16
5170 DATA 239,4,239,4,190,4,190,4, [3021]
```

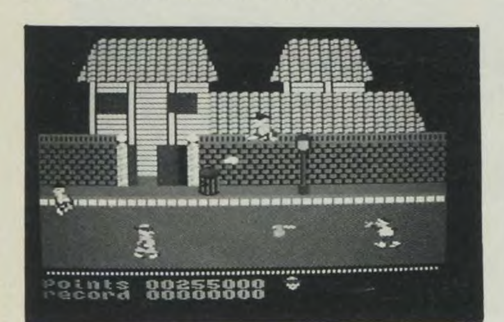


```
159,4,159,4,127,8,159,16
5180 DATA 127,4,119,4,127,4,142,4,  [2692]
159,4,127,4,142,8,179,16
5190 DATA 239,4,239,4,179,4,179,4,  [2197]
142,4,142,4,119,8,142,16
5200 DATA 119,4,106,4,119,4,127,4,  [3250]
142,4,119,4,127,8,159,16
5210 DATA 239,4,239,4,190,4,190,4,  [3021]
159,4,159,4,127,8,159,16
5220 DATA 119,4,106,4,119,4,127,4,  [3009]
142,4,159,4,179,12,-1,-1
5230 ' NOTES DE TANTO PE CANTA      [1142]
5240 DATA 119,32,119,8,127,8,119,8  [3068]
,127,9,119,32,119,8,127,8,119,8,10
6,8
5250 DATA 119,8,106,8,119,8,127,8,  [2875]
119,16,127,16,142,16,159,16,159,32
5260 DATA 127,32,127,8,106,8,119,8  [3410]
,127,8,127,32,127,8,106,8,119,8,12
7,8
5270 DATA 106,8,127,8,127,8,119,8,  [3291]
106,16,127,16,142,16,159,16,159,32
5280 DATA 119,32,119,8,106,8,119,8  [3361]
,127,8,119,32,119,8,127,8,119,8,12
7,8
5290 DATA 119,8,127,8,119,8,119,8,  [3107]
119,16,95,16,106,16,142,16,142,8,1
42,8,127,8,119,8
5300 DATA 106,8,119,8,127,8,142,8,  [4727]
119,24,127,8,142,16,159,16,159,8,1
59,8,142,8,127,8
5310 DATA 142,8,159,8,159,8,159,8,  [3829]
106,24,95,8,106,8,119,24,119,8,-2,
-2
5320                                [117]
5330 DATA 22                        [97]
5340 DATA 11110,1000,11101,1000,11  [2693]
011,1000,10111,1000,01111,1000
5350 DATA 22202,900,22022,900,2022  [1987]
2,900,22220,900,2222,900
5360 DATA 21100,106,12200,106,1220  [2617]
,106,112,-400,2220,225,1110,225
5370 DATA 1101,225,1011,225,2202,2  [2658]
25,2022,225,111,225,222,225
5380 DATA 10                        [93]
5390 DATA 1110,13,112,106,221,106,  [2201]
0110,9,220,12,10,1,2022,14,2202,14
5400 DATA 20,1,122,106              [604]
5410 DATA 240,241,240,243,240,245,  [1596]
246,247,240,243
```

Des nouveautés LORICIELS sur AMSTRAD à casser la baraque;
je ne vous dit qu'une seule chose, courez chez votre revendeur, les softs sont arrivés.

COSA NOSTRA
Les Mafiosis sont de retour

Al Capone, à côté, c'était de la rigolade.
Aujourd'hui, l'Organisation s'est encore renforcée; chacun dirige son secteur, et ensemble ils terrorisent la bonne vieille ville de Chicago.
Il y a Ruddy, le gangster cambrioleur, Johny qui contrôle tout le trafic de stup, Tony l'homme de main, et enfin El Padrino qui mène tout son monde à la baguette.
Et le policier véreux alors, mais oui, il y a toujours un policier véreux dans les histoires! Eh bien Franky tentera de tenir au mieux ce rôle.



Votre tâche à vous, va consister à mettre en cabane tout ce beau monde, mais comme ce ne sont pas des enfants de choeur, ce ne sera pas une partie de plaisir.
Le jeu se déroule dans les rues de Chicago, où à chaque détour, vous risquez de tomber nez à nez avec le gang qui veut votre peau.

Alors, pas de sentiments, et tirez sur tout ce qui bouge!
Très bien réalisé, **COSA NOSTRA** est un jeu d'arcade ou vous allez rester accroché a votre joystick.
Très bon programme.

Prix .... 140 F/198 F
Machine .... AMSTRAD
Genre .... arcade/aventure
Intérêt 16
Graphisme/Animation .... ☆☆☆☆

LE PACTE
Esprit es-tu là?

Laura se mis en route vers la maison et je vis dans son regard un je ne sais quoi de bizzare.
Le parquet craqua et je sentis un long frisson descendre le long de mon dos, un froid glacial à vous fendre l'échine.
La vieille batisse, sombre et lugubre nous acceuillait en son sein, Laura, Wilson, moi et le chien Black.

Scéances de spiritismes, communication avec l'au-delà. Les verres tournent et les guéridons s'excitent. On s'y croirait!

Spiritisme et ambiance glacée, ce jeu d'aventure avec animations, supplante tous ses rivaux, car il apporte un souffle nouveau. Aux moments les plus cruciaux, le tonnerre gronde et la maison s'ébranle.

Sachez avant tout, qu'en cas d'échec, vous ne serez plus jamais comme avant ...
LE PACTE un très bon jeu d'aventure graphique, qui contient tous les ingrédients fantastiques et angoissants, pour vous surprendre.

Prix .... 220 F
Machine .... AMSTRAD (disque uniquement)
Genre .... aventure
Intérêt 17
Graphisme/Animation .... ☆☆☆

FLASH
Alerte rouge

BUUUuu...UUu, les sirènes hurlaient dans la nuit noire, les officiers et les soldats courraient à en perdre haleine. Ils subissaient là un entraînement intensif, dans l'un de ces camps fortifiés de la nouvelle planète.
C'était l'alerte rouge! On venait de détecter la présence d'extra terrestres qui semblaient vouloir s'intaller sur notre territoire.
Volontaire, vous partez avec une petite équipe de quatre hommes. Quatre surhommes, devrais-je dire. Mi-robots mi-hommes, ils se transforment à volonté selon le terrain et la tactique à employer : voitures tous terrains, hélicos ou chars d'assauts.
Voilà un très bon jeu d'hyper-arcade; une présentation étonnante de qualité, une animation graphique très belle, et un effet de transformation très bien rendu.

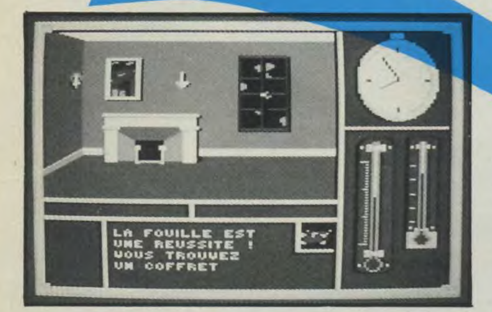
Prix .... 140 F/198 F
Machine .... AMSTRAD
Genre .... arcade/aventure
Intérêt 19
Graphisme/Animation .... ☆☆☆☆

PUBLI REDACTIONNEL

INVITATION

Minuit, l'heure du crime

Jeu d'aventure plein de ressort, **INVITATION** vous entraîne dans le monde inquiétant des sciences occultes. Votre tâche : tenter de déposséder un Manoir des créatures qui l'occupent.
Pour cela, regardez partout, intéressez vous à tout ce qui traîne, décriptez les énigmes, découvrez les passages secrets, et surtout, surtout, dénichez les armes qui vous permettront de freiner les assauts continuels des monstres.



Le scénario est agréable, les graphismes de bonne qualité et le plan des lieux assez clair; en effet, chaque pièce est représentée par quatre vues différentes, qui vous permettent d'analyser chaque recoin, et de fouiller tranquillement, avant de vous faire surprendre par quelques monstres...
Votre aventure est limitée dans le temps; elle débute à 18 heures, et s'interrompt au plus tard à minuit, minuit heure du crime, minuit et la rencontre avec ...

Prix .... 140 F/198 F
Machine .... AMSTRAD
Genre .... aventure
Intérêt 16
Graphisme/Animation .... ☆☆☆

LES CHIFFRES ET LES LETTRES

Comme à la télé...

Pour ceux d'entre vous qui n'ont pas les neuronnes qui s'entrechoquent, **LORICIELS** vient de sortir cette superbe adaptation du jeu télévisé bien connu : LES CHIFFRES ET LES LETTRES. On s'y croirait.
Intelligement conçu, ce logiciel vous propose, outre un mode d'entraînement indispensable, une option Aide qui vous permet de vous perfectionner dans l'une ou l'autre des matières.
Notons aussi la particularité intéressante qu'est la possibilité de faire concourrir votre ordinateur contre les participants du jeu télévisé, en simultané.
Très performant, **LES CHIFFRES ET LES LETTRES** possède un dictionnaire complet, et de nouveaux algorythmes qui semble mettre ce logiciel à l'abri de tout échec; il a d'ailleurs battu les deux champions de France, au cours de la finale télévisée.
Un beau palmarés à son actif...
Alors, tous à vos claviers, et que l'Esprit soit avec vous.

Prix .... 295 F
Machine . disque pour AMSTRAD, C.64,puis IBM PC
Genre .... réflexion
Intérêt 17
Graphisme (C.64) .... ☆☆☆

LAST MISSION

De l'arcade pure et dure

Action et vitalité pour LAST MISSION, qui vous propose une extermination en masse de tous les objets non identifiés se trouvant dans la salle des machines d'une construction moderne, genre Beaubourg.

Les graphismes et l'animation sont très réussis. Vous slalomez, à bord de votre dirigeable, entre des lignes hautes tension, des lasers dernier cri, des canons à feu et une multitude d'ennemis aux formes et caractéristiques différentes.

Ça vrille et tournicotte dans tous les sens; de ce fait, la progression au travers des différents tableaux (fort nombreux) sera ardue.

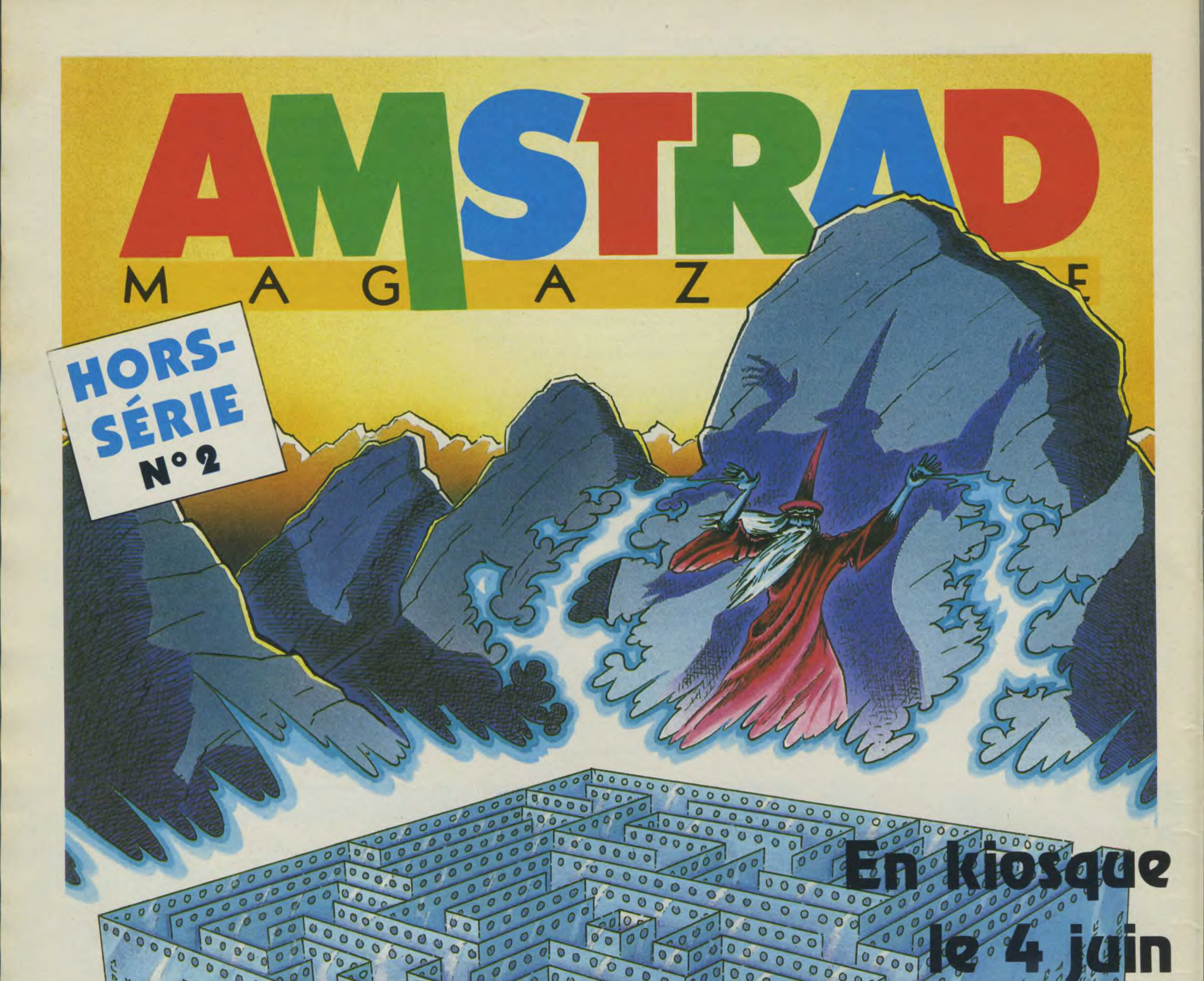
En conclusion, un super jeu d'arcade pour les purs et durs.

Prix .... 140 F/198 F
Machine .... AMSTRAD
Genre .... arcade
Intérêt 17
Graphisme/Animation .... ☆☆☆☆

REJOIGNEZ LES LEADERS, ET DEVENEZ UN LEADER.

Toujours en quête d'inédit et d'originalité, **LORICIELS** leader Français, recherche de nouveaux auteurs de logiciels et des graphistes.
Si vous avez réalisé un logiciel ou si vous voulez vous intégrer à une equipe de développement sur ATARI ST, AMIGA, IBM PC ou AMSTRAD,

Contactez vite **LORICIELS** - département édition
81 Rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL : (1) 47.52.11.33



En kiosque le 4 juin

SPECIAL LISTINGS

56 PAGES DE JEUX ET D'UTILITAIRES

COMMENT REPÉRER SANS PROBLÈME SES ERREURS

LES VÉRIFICATEURS V2 ET V3

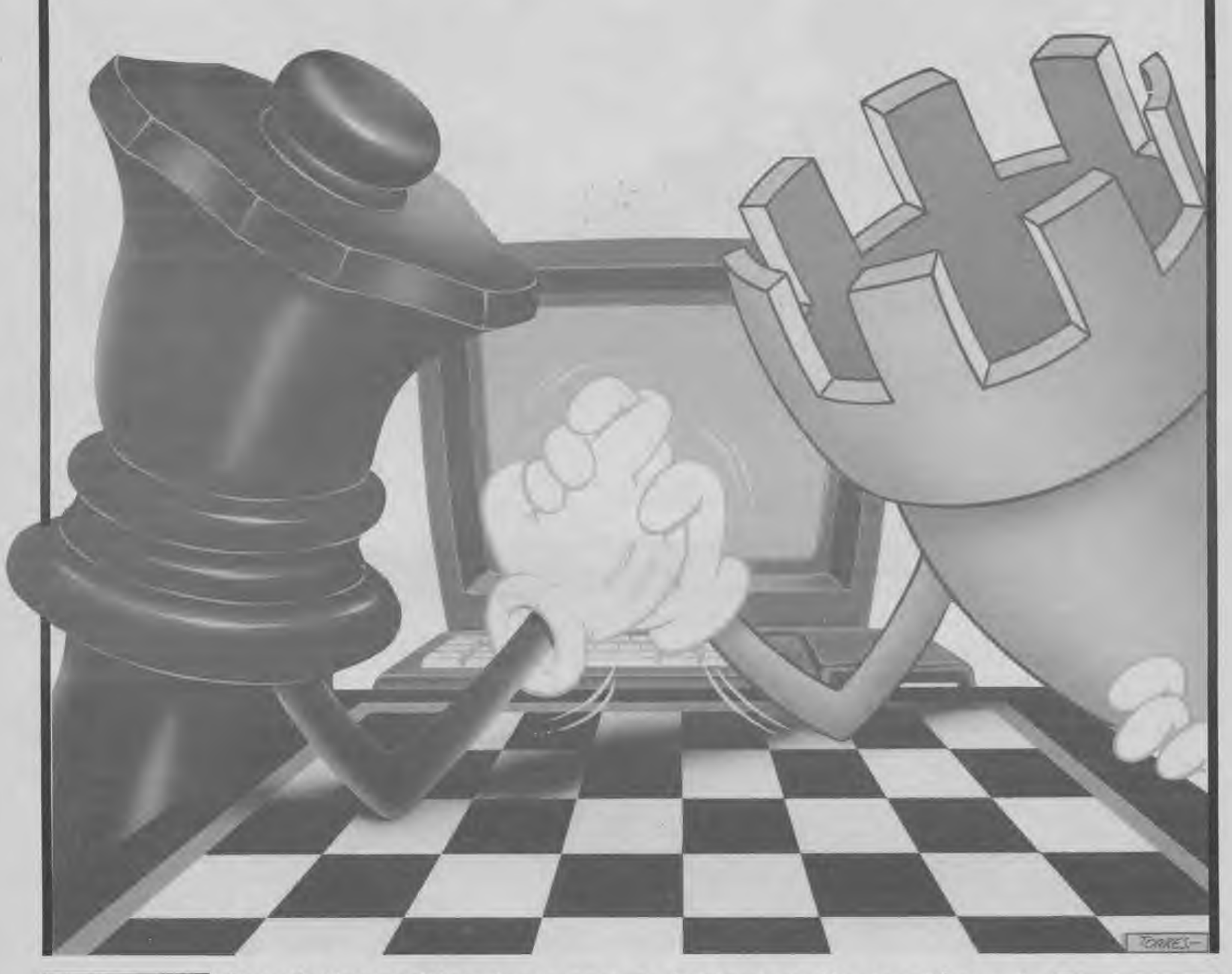
BELGIQUE : 190 FB - SUISSE : 8,50 FS - CANADA : 5,95$ CAN

M 1896 - 2 H - 25,00 F-RD

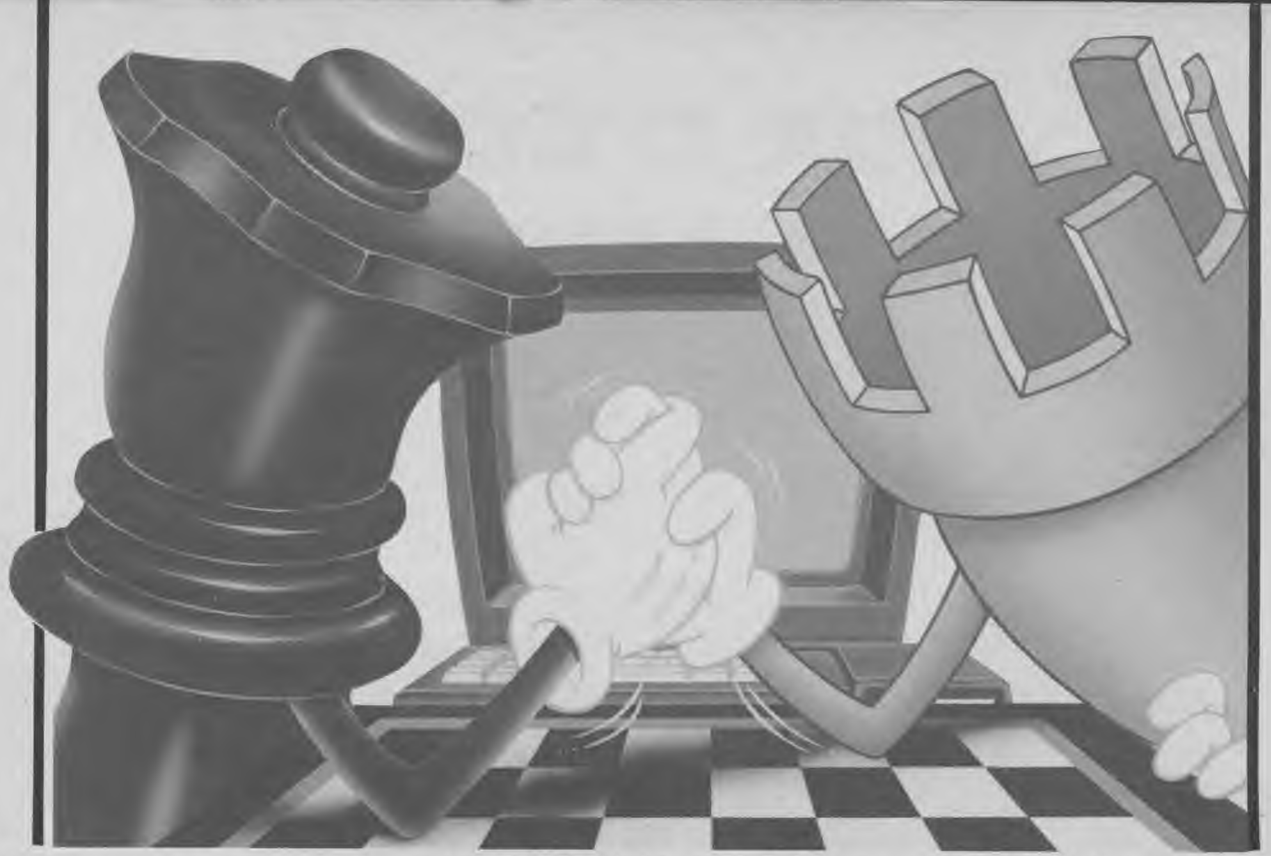
3791896025006 00025

JEUX D'ÉCHECS SUR AMSTRAD

Le choc des titans



Depuis l'apparition des premiers échiquiers électroniques, le niveau de jeu et les possibilités des logiciels d'échecs n'ont pas cessé d'évoluer. Le développement de la micro-informatique s'est ajouté à cette évolution et a fait que les programmes de jeux d'échecs, à l'origine destinés aux seules machines dédiées, ont été adaptés aux possibilités des micro-ordinateurs domestiques (capacités graphiques, périphériques de stockage), et leurs possibilités continuent d'évoluer. On trouve maintenant des logiciels d'échecs dont le niveau correspond à celui d'un très bon joueur de club. Mais devant la profusion des produits existant sur les différents matériels, lequel choisir ? Le but de ce petit dossier est de vous orienter vers un choix qui vous soit favorable.



Il ne prétend pas établir un classement entre les programmes essayés (Il serait nécessaire, pour cela, de leur faire faire un tournoi), mais espère pouvoir vous donner des éléments de choix. Nous avons d'ailleurs écarté certains logiciels d'un niveau trop faible (comme Master Chess sur Amstrad), et d'autres (Sargon III par exemple) sont absents car nous n'avons pu nous les procurer. Nous nous sommes donc limités à Colossus 4 pour Amstrad CPC et PCW, Cyrus II pour Amstrad CPC et compatibles PC, 3D Clock Chess pour Amstrad PCW et Chessmaster 2000 pour compatibles PC. Nous les avons faits jouer les uns contre les autres afin de mettre en lumière leurs forces et leurs faiblesses.

Sur CPC, Colossus 4 Chess (avec les noirs) a défait Cyrus en 48 coups. Dès le trentième coup, Cyrus II se trouvait dans une position désespérée qui justifiait l'abandon. Le fait notable de cette partie est que Colossus Chess a d'une part provoqué l'échange des pièces maîtresses (dames dès le cinquième coup et tours aux coups 29 et 35) et d'autre part a parfaitement préparé la promotion d'un pion en dame, cette promotion entraînant le mat adverse.
Sur PCW, Colossus (toujours avec les noirs) s'est défait de 3D Clock Chess en 87 coups. Dès le 37e coup, le résultat était prévisible, mais Colossus a souffert de sa propension à considérer, dès le début de la partie, les fous et cavaliers comme pièces équivalentes. Il a ainsi échangé ses deux fous contre les cavaliers adverses dans les quinze premiers coups, et l'absence de ces pièces (les fous) s'est fait sentir dans la suite de la partie et explique le nombre de coups nécessaires pour parvenir au résultat. Du côté de 3D Clock Chess, on notera le fait qu'il n'a pas roqué lorsque c'était possible et s'est retrouvé un instant avec son roi isolé au milieu de sa rangée.
Sur compatibles PC, la partie entre Cyrus II (avec les noirs et Chessmaster 2000 s'est terminée par une nulle (Cyrus II pat au 86e coup). Il est à noter que Cyrus II ne détectait pas le pat et continuait à jouer. Toutefois cette partie s'est distinguée par son niveau d'ensemble qui aurait mis à mal bien des joueurs de club.

Il ne s'agit là que de considérations très générales sur les parties qui ont été jouées. Dans l'ensemble, ces logiciels ont montré un niveau qui en fait un adversaire redoutable pour le joueur occasionnel, voire même pour le bon joueur de club (en particulier certaines actions de Colossus et Chessmaster 2000). Les essais de résolution de problèmes de mats en 2 et 3 coups n'ont posé de difficulté avec aucun des logiciels, mais les temps de réponse sont parfois désespérément longs.
Pour terminer cette présentation, voici un aperçu des possibilités des logiciels essayés :
— Tous les produits peuvent jouer avec les blancs ou les noirs, pratiquent la prise en passant, et autorisent la sous-promotion du pion.
— Ils ont tous une bibliothèque d'ouverture qui est de 3 000 coups sur Colossus, 1 900 coups sur Cyrus II pour CPC, 16 000 coups sur Cyrus II pour compatibles PC, et 70 000 coups sur Chessmaster 2000.
— Les niveaux de jeu disponibles sont les suivants :
Colossus 4 autorise 4 modes différents de jeu (Tournoi temps moyen par coup, temps total de la partie, égalité du temps de réflexion entre l'ordinateur et son adversaire), il permet la recherche du meilleur coup et peut résoudre les problèmes de mat jusqu'en 7 coups.
3D Clock Chess offre les mêmes possibilités que Colossus mais ne peut résoudre les mats que jusqu'en 4 coups.
Cyrus II pour Amstrad offre 10 niveaux de jeu auxquels s'ajoutent la recherche du meilleur coup et la résolution des problèmes de mat en 5 coups.
Cyrus II pour compatibles PC offre le choix entre 15 niveaux de jeu, permet la recherche du meilleur coup, ou la résolution des problèmes de mat en 6 coups.
Chessmaster 2000 permet de choisir entre 12 niveaux de jeu, d'analyser une partie après son déroulement, et de résoudre les problèmes de mat en n coups.
Toutes les possibilités offertes sont, vous le voyez, équivalentes. Le nombre de niveaux de jeu est théoriquement supérieur sur les logiciels dans lesquels on se contente de préciser le temps de réflexion (Colossus Chess, 3D Clock Chess) mais cette possibilité n'est pas un avantage dans la mesure où le joueur régulier fixera un certain nombre de temps de réflexion qu'il utilisera tout le temps. Pour pouvoir valablement comparer entre eux les logiciels d'échecs, il aurait fallu organiser entre eux un tournoi et utiliser le classement.
Toutefois, les essais que nous avons faits ici (parties et surtout vérification de la pertinence de certains coups) nous amènent à conseiller Colossus Chess pour les Amstrad CPC et PCW et Chessmaster 2000 pour les compatibles PC (quoique Cyrus II soit, dans ce cas, d'un très bon niveau).

Latour

Multiplan
Junior
590 F*
Word
Junior
990 F*

LES NOUVEAUX MICROSOFT JUNIOR, ILS N'ONT DE JUNIOR QUE LEURS PRIX.

Junior les prix, senior les performances. C'est toute la philosophie de la collection de logiciels Microsoft Junior pour PC et compatibles. Pour moins de 1000 F, vous allez pouvoir commencer à travailler sérieusement avec votre micro.

Multiplan Junior, c'est votre tableur. Pour exécuter rapidement et simplement tous vos calculs. Ses applications sont innombrables. Son prix ? 590 F.*

Word Junior, c'est votre traitement de texte. Votre micro se transforme en machine à écrire intelligente et devient secrétaire et imprimeur tout à la fois. Le prix de votre nouvelle écriture à très grande vitesse ? 990 F.*

QuickBasic, c'est votre langage de programmation. Maintenant en français, pour programmer vous-même votre machine 10 fois plus vite. Et presque sans apprentissage. Son prix ? 990 F.*

"J'apprends MS-DOS," c'est votre professeur. Pas à pas vous entrez dans votre système d'exploitation. Et vous apprenez à en utiliser toutes les ressources. Le prix de la science ? 420 F.*

Flight Simulator, c'est pour vous détendre, enfin. Votre micro se transfigure en tableau de bord d'avion. A vous de faire évoluer l'appareil. Attention au crash : c'est aussi sensible qu'un vrai et c'est grisant. Le prix de l'ivresse ? 420 F.*

Informez-vous vite en renvoyant le coupon réponse à Microsoft. Le prix du timbre ? 2,20 F !



590 F*



990 F*



990 F*



420 F*



420 F*

A retourner à Microsoft n° 519 Local Québec - 91946 Les Ulis Cedex.

Informez-moi sur : ______
Nom : ______
Fonction : ______
Société : ______
Micro-ordinateur utilisé : ______
Adresse : ______
______
Tél. : ______

AMS 06/87

MICROSOFT®
Les logiciels de la vie simple.

*Prix Public H.T. au 1.02.87.

Photo Philip Schilling RSCG Technologies



LES TESTS

Pour ceux d'entre vous qui ne connaissent pas encore les jeux d'échecs sur micro, nous proposons la présentation de ces logiciels "un à un". Après l'avoir lue suivie ou précédée de la comparaison, vous devriez pouvoir orienter votre choix.

COLOSSUS CHESS 4.0

CPC-PCW

Un "dur à cuire de première..."

Le concurrent direct du non moins célèbre 3D Clock Chess a décidément beaucoup d'atouts dans sa manche et ceci bien que les graphismes et la rapidité dans les déplacements des pièces aient été quelque peu relégués au second plan. Tout d'abord, il est commercialisé avec un adaptateur de joystick dont l'installation aussi simple que rapide vous permettra de faire évoluer vos pièces sans nécessiter l'emploi du clavier. D'autre part, les multiples fonctions dont il est doté vous donneront les possibilités suivantes :

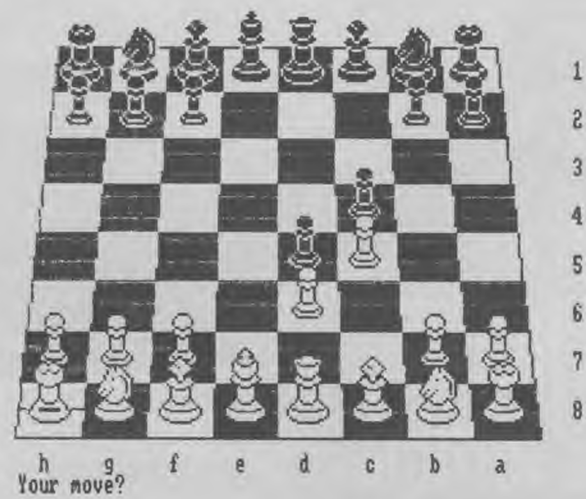
– inverser les positions des pièces,
– opérer un retour en arrière dans la partie et inversement,
– mémoriser ou charger sur disque l'ensemble d'une partie effectuée,
– modifier les horloges,
– jouer avec des pièces invisibles,
– faire une copie de l'écran du jeu en cours.

Et bien d'autres possibilités, encore, qu'il serait bien trop long d'énumérer en quelques lignes.

Bien sûr, le raffinement suprême pour un jeu d'échecs, c'est avant tout de bien jouer. Et bien, vous ne serez pas déçu car il bouge le "bougre" et même bien. Tellement bien d'ailleurs que vous devriez prendre garde dès maintenant à l'échec et mat qui vous guette... Pour mener à bien ce test, n'étant moi-même qu'un piètre joueur, j'ai dû, face à un tel adversaire, faire appel à quelques amis qui excellent en la matière afin de pouvoir me faire une opinion quant à la qualité réelle du jeu. La réaction fut unanime et sans hésitation, ce logiciel était

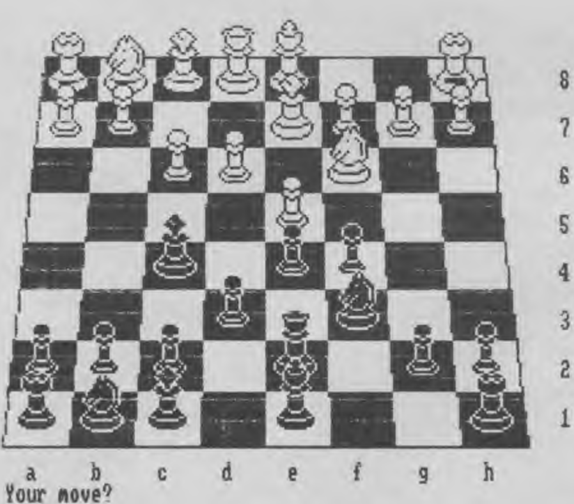


(C) 1986
M.Bryant



	White	Black
	Colossus	Opponent
	00:00:40	00:02:18
1	e2-e4	e7-e6
2	d2-d4	c7-c5
3	d4-d5	e6xd5
4	e4xd5	d7-d6
5	c2-c4	

(C) 1986
M.Bryant



My move
g1f3

Lookahead=2 Positions=788
Current line Assumed:c8-g4
c4b3

Best line(Score:Mtrl 0 Psnl 13)
f4e5 g4f3 e2f3 d6e5 null

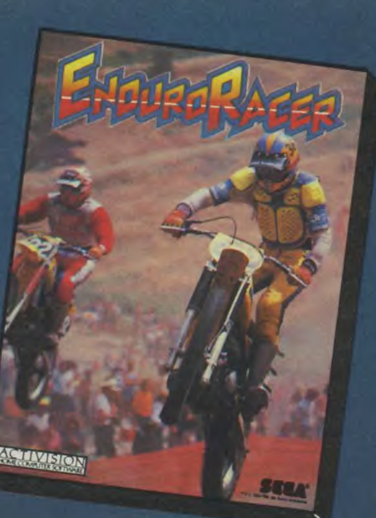
	White	Black
	Colossus	Opponent
	00:00:36	00:00:56
1	e2-e4	e7-e5
2	f1-c4	g8-f6
3	d2-d3	c7-c6
4	d1-e2	f8-e7
5	f2-f4	d7-d6
6	g1-f3	

ENDURO RACER

Le géant de la





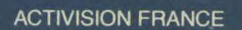


DISPONIBLE SUR AMSTRAD, C 64, ATARI ST

(CASSETTE & DISQUETTE)

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

ACTIVISION FRANCE



9 Avenue Matignon - 75008 Paris

Tél. : (1) 42.99.17.85 - Télex : 650.703 - Fax 42.99.19.45



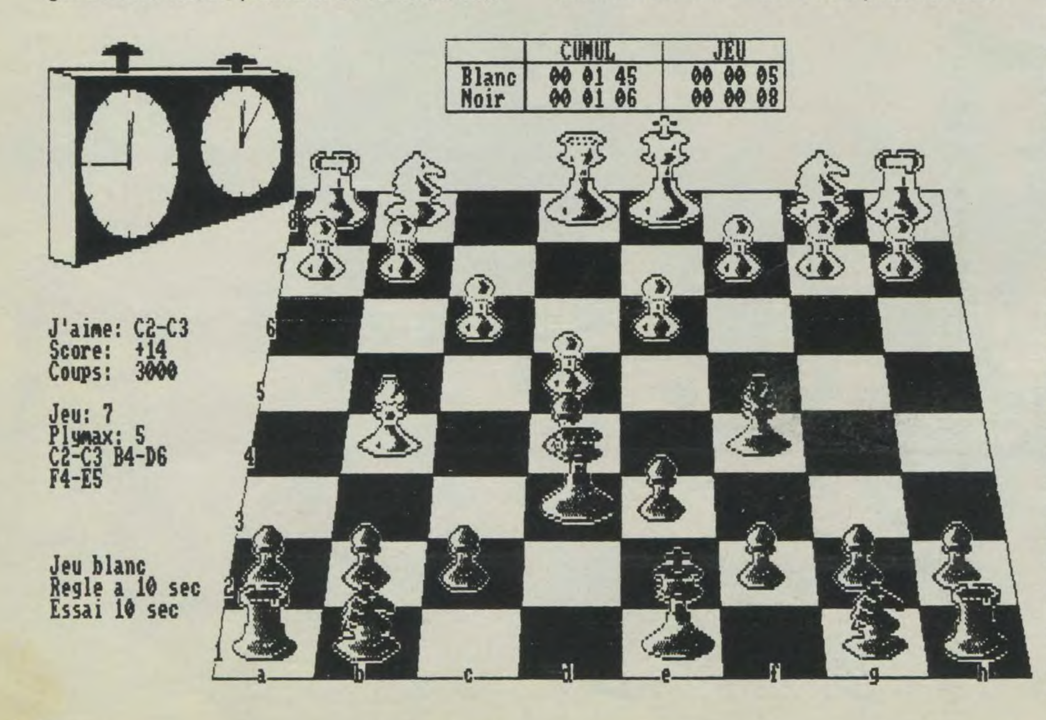
sans discuter, le nouveau "best" dans sa catégorie.
Fort de ces résultats, j'aurais sans doute mieux fait, comme le disait mon grand frère lorsque je piétinais ses "plates-bandes", d'aller jouer à la baballe... Mais non, mais non et mal m'en a pris. Les échecs n'étaient déjà pas ma "tasse de thé", mais depuis le jour fatidique où le drame s'est produit (un échec et mat en deux coups, rendez-vous compte !), c'est devenu un véritable cauchemar...
Colossus est accompagné d'une documentation, en anglais malheureusement, remarquablement détaillée quant à l'ensemble des possibilités qui vous sont offertes. De plus, en annexe, figure une liste de vingt-sept logiciels d'échecs et leurs notes obtenues lors d'un match contre Colossus. Les résultats sont édifiants...



3 D CLOCK CHESS
PCW

Vous voulez devenir un "vrai" joueur d'échecs ? Alors il vous faut pouvoir affronter un adversaire expérimenté et patient, apprendre à calculer plusieurs coups à l'avance, vite et bien. Vous avez donc besoin d'une horloge pour évaluer votre temps et d'une vision claire du jeu : autant d'avantages que vous offrent les options et l'affichage 3 D de ce nouveau logiciel pour PCW.

"Ils" n'ont pas menti : l'affichage 3 D est vraiment en trois dimensions, et on garde une vision parfaite de la situation dans toutes les configurations de jeu. Dans le coin supérieur gauche, on trouve la fameuse pendule : à deux cadrans, comme les vraies pendules d'échecs. Seulement, vous n'aurez pas à appuyer sur le bouton pour mettre fin à votre réflexion. Le programme s'en occupe, et vous indique dans un tableau la durée déjà écoulée pour ce coup, et la durée cumulée de réflexion depuis le début de la partie.
Vous jouez donc contre l'ordinateur... N'ayez pas peur, il a beau être fort, vous pouvez le régler à votre guise. Par exemple, en lui imposant pour chaque coup un délai de réflexion très court... Ou en l'obligeant à utiliser pour chaque coup la même durée de réflexion que vous : poussez-le à la faute !
Ces restrictions de temps déterminent donc bien le niveau de force de l'adversaire/ordinateur. Plus il est "serré", moins ses tests sont nombreux et précis, plus son jeu est approximatif. De fait, cela n'influe guère en début de partie : l'ordinateur dispose d'une large bibliothèque d'ouvertures, très rapidement accessibles...
Si vous débutez et si vous avez soif d'apprendre, le programme peut aussi jouer certains coups à votre place, à votre demande : il suffit de presser une touche du clavier ! Bien sûr, il choisit le meilleur coup possible. S'il vous reste un peu de fierté, une autre option se contentera de vous conseiller... Enfin, si vous êtes découragé, vous pouvez devenir simple spectateur : l'ordinateur jouera tranquillement sous vos yeux les blancs et les noirs.



Vous entrez vos coups en donnant successivement les coordonnées du point de départ, puis d'arrivée, de la pièce déplacée. Vous pouvez choisir l'affichage ou non des coordonnées du damier.
Le programme mémorise tous les coups, jusqu'à un maximum de soixante-deux. Vous pouvez donc revoir l'évolution de la partie. Mieux : toutes les parties peuvent être stockées sur disquette... Pour ne conserver que vos victoires ? Rien n'a bien sûr été oublié des règles du jeu : roque et prise-en-passant se font directement, sans autres indications que les coordonnées. Les pions menés "au bout" peuvent être convertis, au choix en une Dame, une Tour, un Fou ou un Cheval. Ce genre de détail est souvent oublié par bien des logiciels d'échecs, aussi incroyable que cela puisse paraître !
Enfin, les spécialistes peuvent s'exercer à l'analyse de positions en rentrant la position des pièces dans le problème à étudier. L'ordinateur pourra aussi proposer une solution... Et la sauvegarde sur disquette permet de se constituer une sacrée bibliothèque de problèmes ! Les esthètes apprécieront de pouvoir redessiner les pièces de jeu (quel luxe !), de faire tourner le plateau pour examiner la bataille sous un angle différent, ou encore de passer l'écran en vidéo inverse. Cette dernière option est surtout utile pour effectuer une copie de l'écran sur imprimante, aussi possible.
On voit donc mal quels reproches adressser à ce logiciel d'échecs à la fois très complet et d'une grande maniabilité. Sa complexité le destine aux amateurs comme aux stratèges expérimentés et les différentes options de conseil, de démonstration, et de stockage des parties en font aussi un programme "éducatif". Ajoutez à cela l'excellente définition graphique du PCW et une absence de couleurs qui ne gêne personne : le logiciel parfait pour une machine "pro".

THE CHESS MASTER 2000
PC

Whaaoouuu ! Que le premier d'entre vous, adorés et vénérés lecteurs qui nous font vivre, qui n'a jamais rêvé de se retrouver face à face avec Karpov et Kasparov se lève et me jette la première pierre ! Ça va, je sens pas grand chose là...



En effet, amis échecophiles et échecophages, ce superbe logiciel qu'est The Chess Master 2000 vous permettra de vous mesurer aux plus grands champions du monde actuel. "Mais comment ?" s'exclamèrent-ils alors tous en chœur. "Patience, chaque chose en son temps", répondit sarcastiquement le Roi de la Pige, qui ne savait trop de quelle manière commencer son article. Bon, passons, il faut quand même que l'on vous en parle de ce logiciel. Si l'aspect extérieur importe pour l'utilisateur moyen, sachez que maintes possibilités sont disponibles pour attaquer (banzaïïïï !) l'adversaire (scrogneugneu...).

Deux points de vue sont possibles, en 2 D (vue de l'échiquier du dessus) et en 3 D (vue de devant, avec un léger effet de relief qui l'est du plus bel, d'effet). Toutefois, le radin et le fauché ne pourront prétendre à un tel raffinement, puisque cette dernière option n'est compatible qu'avec les cartes Hercules. Pour se balader à travers ces si délicieuses options, nul besoin de consulter à tout moment le manuel d'utilisation de Chessmaster 2000, fort bien fait au demeurant et d'une clarté que certains de nos hommes politiques devraient lui envier, nul besoin donc, car un simple appui exercé par le poignet et se répercutant dans l'index (ou tout autre doigt à votre choix) sur la touche F1 permet d'accéder à tout instant à une suite de menus déroulants, se divisant en arborescences printanières enchanteresses, et guidant l'utilisateur pas tenté dans ses moindres mouvements.

Et même si d'aventure en aventure, de train en train, de port en port, vous vous sentiez je vous le jure, en mauvaise posture, dans ce cas désespéré, s'il ne vous reste d'autre solution, la touche "del"

permettra aux tricheurs les plus infâmes d'exprimer leur art et leur amour pour la perfidie, en revenant d'un coup

de baguette magique, d'un ou plusieurs coups en arrière, histoire de voir si, par hasard, il n'y avait pas un moyen de sauver la Reine, hein, sait-on jamais ? Enfin, finissons-là notre prose dévastatrice, non sans émettre auparavant un avis critique sur la manière de jouer du sieur Chessmaster. Sachez donc, êtres assoiffés de sensationnel quotidien, que les programmateurs ont cru bon de doter leur bijou d'une librairie de plus de cent grandes parties d'échecs réellement disputées, notamment en championnats du monde. Ainsi, votre PC connaît-il tout des tactiques et stratégies (jeu : sans chercher dans le dictionnaire, énoncez en quelques mots à peine la différence profonde de signification de ces deux termes) de grands champions comme Karpov, Kasparov, Alekhine, Spasski, et bien d'autres encore.

Stéphane Schreiber et Denis Jarril



CYRUS II CHESS

De deux choses l'une : soit vous connaissez déjà Cyrus II, auquel cas vous pouvez d'ors et déjà tourner la page, soit vous n'en avez jamais entendu parler et vous vous dépêchez de lire ce qui suit.

On ne peut pas dire qu'il soit vraiment récent : Amsoft l'avait sorti voilà déjà quelques temps (je ne dirai pas combien pour continuer à me sentir jeune). Il s'agissait déjà d'un super programme, qui continue encore à faire flasher un bon nombre d'allumés des échecs. A tel point que c'est lui qu'Amstrad a choisi pour compléter la gamme Amstrad Gold, sur PC 1512.

Après chargement, un superbe échiquier en 3D s'affiche, et l'ordinateur attend votre premier mouvement. Il ne tient qu'à vous de commencer alors une nouvelle partie, ou bien d'appuyer d'un geste souple mais ferme sur la barre d'espace pour changer certains paramètres, comme par exemple le niveau de jeu, ou la couleur que vous désirez, par autre exemple.

Mais il est également possible de laisser l'ordinateur s'amuser un peu tout seul, et observer ainsi une démonstration. Plus plein plein plein de fonctions diverses qui permettent de tricher pour gagner à tous les coups, mais que je ne vous conseille pas parce que c'est pas du jeu, et na ! Enumérons-les quand même : retour en arrière, échange des couleurs en cours de partie (très pratique quand il ne vous reste plus que le Roi, qui est sur le point de se faire mettre mat), suggestions de jeu de l'ordinateur, échange de positions de pièces sur l'échiquier, etc. Tout ce qu'il faut pour devenir un véritable maître de la tricherie aux échecs sur ordinateur.

Si toutefois vous aviez envie de disputer une vraie partie, apprenez, ô novices, que Cyrus II sait également jouer, et même plutôt bien. Que l'échiquier soit en 3D (très beau, l'échiquier en 3D, très beau) ou en 2D (plus rapide dans le déplacement des pièces), il sera pour vous un adversaire redoutable. Que vous arriverez quand même à battre, car, et c'est là son gros défaut, il ne dispose pas de beaucoup de tactiques. Un peu de patience et un sens de l'observation très développé vous permettront de les connaître, et de les contrer par la suite. Dommage, quand même. Que cela ne vous rebute point, car il vous faudra passer beaucoup de longues nuits blanches devant votre bel écran avant de tout savoir de Cyrus II !

Bref, voilà un programme qui a pour lui une très bonne qualité de réalisation, tant au point de vue présentation que programmation, mais aussi le bénéfice de l'ancienneté. On peut lui préférer d'autres échecs, comme Masterchess 2000 ou Colossus 4, plus développés et, il faut bien l'avouer, qui jouent mieux, mais il n'en reste pas moins un excellent programme.

Stéphane Schreiber





6
SUPER HITS
POUR AMSTRAD
AMSTRAD
MIAMI VICE
GALIVAN
KNIGHT RIDER
STREET HAWK
ocean
TOP GUN
ocean
SHORT CIRCUIT
ocean
OCEAN'S
ALL STAR HITS
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.